

Términos y condiciones de la casa de apuestas de Mr Green

Versión: 1.0

Actualizado: 2 de diciembre de 2024

Introducción a los Términos y condiciones de la casa de apuestas de Mr Green.

Los **Términos y condiciones de la casa de apuestas** de Mr Green incluyen los siguientes términos:

- Límites máximos de pago
- Reglas específicas para apuestas deportivas
- Reglas específicas para apuestas eSports (las "Reglas")

Los **Términos y condiciones de la casa de apuestas de Mr Green** forman parte integral de los Términos y condiciones generales de Mr Green.

- "Mr Green", "Compañía", "nosotros", "a nosotros", "nuestro" en los **Términos y condiciones de la casa de apuestas de Mr Green** hacen referencia a la persona que ha firmado un contrato con la Compañía a través de los Términos y condiciones generales. "Tú", "tu" o "socio" hacen referencia a la persona que ha firmado un contrato con la Compañía mediante los Términos y condiciones generales.
- Consulta la "Sección 3. Tipos de apuestas" para revisar los tipos de apuestas que puedes realizar en el Sitio y las definiciones aplicables utilizadas en las Reglas siguientes.
- Eres responsable de garantizar que los detalles de las apuestas realizadas sean correctos. Te sugerimos que confirmes que los detalles que proporcionas sobre tus apuestas sean correctos antes de efectuar dicha apuesta. Puedes consultar las apuestas que aceptamos en tu "Historial de apuestas".
- Los Límites máximos de pago prevalecerán con respecto al pago de tus ganancias.
- En estas Reglas, si el contexto los exige, las referencias al singular incluirán el plural y viceversa.

Definiciones

<u>Definición</u>	
"Mr Green", "Compañía", "nosotros", "a nosotros", "nuestro"	Tendrán el significado otorgado en la Sección de Introducción.
<u>Cerrar apuesta (Cash Out)</u>	Hace referencia a la función que podemos ofrecer, bajo nuestro criterio exclusivo, para que puedas recuperar la apuesta de dinero real llevada a cabo antes de que finalice el evento en el que has apostado. El importe que vas a obtener se determina en el momento en que se cierra la apuesta correspondiente. Para obtener más información, consulta la Sección 2 siguiente.
<u>Regla de empate</u>	1. Esta regla se aplica cuando dos o más selecciones en las que has podido apostar finalizan en la misma posición o en empate (según corresponda). El número de selecciones en las que has podido apostar que finalizan en la misma posición o en empate (según corresponda) determinará tu devolución con respecto a dicha apuesta. En dicho caso, tu apuesta se liquidará con las cuotas completas, pero tu apuesta se dividirá por el número de selecciones en las que puedes apostar, que hayan finalizado en la misma posición o en empate (según corresponda). 2. A modo de ejemplo, 3. El cliente A apuesta 100 euros con una cuota de 2,5 a que Sergio Agüero será el máximo goleador de la Premier League 4. El cliente B apuesta 150 euros con una cuota de 21 a que Marcus Rashford será el máximo goleador de la Premier League

	5. El cliente C apuesta 200 euros con una cuota de 6 a que Sadio Mané será el máximo goleador de la Premier League 6. Si al final de la temporada de la Premier League, los tres jugadores han marcado el mismo número de goles: 7. El cliente A recibirá: $(100 \text{ Euros} \div 3 \times 2.5) = 83.33 \text{ Euros}$ 8. El cliente B recibirá: $(150 \text{ Euros} \div 3 \times 21) = 1050 \text{ Euros}$ 9. El cliente C recibirá: $(200 \text{ Euros} \div 3 \times 6) = 399.99 \text{ Euros}$
<u>Error</u>	1. Hace referencia a cualquier tipo de error, interpretación equívoca, lectura errónea, riesgo técnico, error de registro, error de transacción, error manifiesto (incluido, entre otros, cualquier error de este tipo cometido por nosotros o en nuestro nombre). A continuación, se incluye una lista (no completa) de las circunstancias que pueden provocar un error: 2. cuando se te indiquen de forma incorrecta las cuotas o los términos de una apuesta; 3. un error evidente; 4. cualquier apuesta aceptada a causa de un error técnico o humano; 5. cualquier apuesta aceptada en cualquier evento que haya finalizado; 6. una apuesta que incluya un participante incorrecto; 7. apuestas realizadas con cuotas que sean sustancialmente diferentes de las disponibles en el mercado general en el momento en que se realizó la apuesta.
<u>Tiempo de descuento</u>	Hace referencia al tiempo que muestra el árbitro correspondiente y no el tiempo que realmente se juega.

<u>Influir en las apuestas</u>	Hace referencia a una situación en la que actúes en asociación con un tercero (ya sea directa o indirectamente) para intentar influir directa o indirectamente en el resultado de un evento.
<u>Apuestas en vivo, en directo o durante los eventos</u>	Hace referencia a una situación en la que se te ofrece la oportunidad de realizar una apuesta en un partido o evento después de que haya comenzado y mientras se está celebrando.
<u>Reglas "push" (sin ganador)</u>	Significa que cuando has realizado una apuesta de diferencial, margen o hándicap y tu apuesta termina en empate cuando se tiene en cuenta el diferencial, margen o hándicap y no había ninguna opción para realizar una apuesta al empate. En dicho caso, se te devolverá tu apuesta.
<u>Tiempo regular y tiempo completo</u>	Hace referencia al período de tiempo de un evento, partido o juego (según corresponda) que la asociación, el organismo o la organización competentes establecen como la duración de un evento, partido o juego (según corresponda). A modo de ejemplo, en fútbol (soccer), esto significa 90 minutos más el tiempo de descuento. Esto no incluye ningún tiempo extra, prórroga o cualquier cosa análoga, salvo que indiquemos específicamente lo contrario. Si la asociación, el organismo o la organización competentes establecen antes del evento, partido o juego en cuestión (según corresponda) que se jugará durante un período de tiempo diferente, esta será la duración oficial.
<u>Reglas</u>	Tendrán el significado que se les da en la Sección de Introducción.

<u>Sitio</u>	Hace referencia a www.mrgreen.com y su aplicación móvil relacionada
<u>Apuestas en grupo</u>	Significa que realizas una serie de apuestas en el mismo evento, torneo o competencia (según corresponda) junto con otros jugadores. Consideramos que este tipo de "Apuesta" es un acto fraudulento. Si disponemos de pruebas al respecto, podemos anular cualquier apuesta relacionada y retener cualquier pago que te hayamos hecho en relación con dicha apuesta hasta que hayamos finalizado nuestras investigaciones.
<u>Walk Over</u>	Significa otorgar una victoria a un participante debido a la ausencia de otros participantes, o porque los demás participantes han sido descalificados o han perdido.
<u>"Tú", "tu" o "socio"</u>	Tendrán el significado que se les da en la Sección de Introducción

1. Aceptación, cancelación o anulación de la apuesta

Aceptación de la apuesta

1.1. Cómo puedes ver tu apuesta

Cuando aceptemos tu apuesta, aparecerá en tu Historial de apuestas. Para encontrar tu Historial de apuestas desde tu computadora o dispositivo móvil, debes iniciar sesión en tu cuenta de Mr Green y hacer clic en la pestaña "Ver historial de apuestas" en la sección "Mi cuenta". Siempre que exista un conflicto entre lo que se muestra en tu sección "Ver historial de apuestas" y nuestros servidores, nuestros servidores tendrán prioridad.

1.2. Si aceptamos tu apuesta, no podrás cancelarla.

Anulación de apuestas

1.3. Podemos anular una apuesta que hayas realizado y, en dicho caso, le devolveremos el importe de la apuesta realizada.

1.4. En caso de que realices una apuesta como parte de un Acumulador y se cancele cualquier partido o evento que forme parte de dicho Acumulador, no anularemos tu apuesta.

1.5. Podemos retener el pago de cualquier ganancia que recibas y/o anular cualquier apuesta o parte de una apuesta, antes o después de la liquidación de la apuesta, en relación con lo siguiente: (1) un Error; (2) Influir en las apuestas; (3) la integridad del evento se pone en duda por cualquier motivo; (4) manipulación del evento; (5) se publica información que cambia sustancialmente las cuotas o la oferta que te proporcionamos; (6) el precio o el pozo de premios han sido manipulados; (7) Apuestas en grupo; o (8) una actividad delictiva ha afectado el resultado o cualquier suceso en modo alguno.

1.6. Podemos anular una o todas las apuestas combinada que hayas realizado, si consideramos que alguna de las selecciones de tu apuesta tienen relación entre sí (también conocidas como apuestas relacionadas entre sí); a modo de ejemplo, si apuestas a que Liverpool ganará el partido y a que Mohammed Sala marcará en dicho partido.

1.7. Podemos anular una apuesta en relación con cualquier "apuesta previa al encuentro" si realizas una apuesta luego de que haya comenzado el evento correspondiente.

1.8. Podemos anular una apuesta en relación con las apuestas en vivo: (1) si alguna apuesta se realiza con cuotas o precios incorrectos debido a que la cobertura en vivo es defectuosa, presenta algún tipo de retardo; (2) si alguna apuesta se realiza en un evento que ya se ha celebrado; (3) si se realiza una apuesta luego de un evento que pueda considerarse como una contribución al resultado de un evento que se ha celebrado o se está celebrando; o (4) si las cuotas ofrecidas en el Sitio se relacionan con un resultado del Sitio que difiere del resultado proporcionado en dicho instante por la asociación, organismo u organización competente correspondiente.

1.9. Podemos anular una apuesta realizada en un segmento del evento, si dicho evento (según corresponda): (1) se juega en un formato diferente con respecto al tiempo indicado en la apuesta correspondiente; o (2) se juega en cualquier otro formato que el detallado en la oferta.

- 1.10. Podemos anular cualquier apuesta Grand Salami, si el encuentro, evento o ronda relevante (según corresponda) no se completa. Lo anterior no se aplicará a apuestas relacionadas con resultados anteriores al abandono del evento o ronda en cuestión (según corresponda) que no se hayan visto afectados independientemente de cualquier acontecimiento futuro y liquidaremos dichas apuestas de acuerdo con el resultado.
- 1.11. Podemos anular una apuesta en un Cuarto, Mitad o Período si el evento se celebra de una manera diferente a la que indicamos en la oferta.
- 1.12. Podemos anular una apuesta en una apuesta "Carrera a puntos" (o similar), en el caso de que el resultado indicado no haya ocurrido durante el período estipulado, a menos que especifiquemos lo contrario.
- 1.13. Podemos anular una apuesta con respecto a un Ganador de un Punto o un Anotador de un Gol, en el caso de que el evento correspondiente no se haya celebrado en el período de tiempo especificado, a menos que especifiquemos lo contrario.
- 1.14. Podremos anular una apuesta relacionada con un hecho que se materialice durante un período que hayamos determinado nosotros (por ejemplo, 'Próximo equipo en el que un jugador será expulsado') si no es posible decidir el resultado correcto, sin dudas razonables. Por ejemplo, luego de que se comete una falta y antes de que se ejecuta el tiro libre, se expulsa a dos jugadores, uno de cada equipo.
- 1.15. Podremos anular cualquier apuesta relacionada con el Equipo que anotará primero y ganará, si no se marcan goles en dicho partido.
- 1.16. Podremos anular una apuesta relacionada con un encuentro o evento (según corresponda) que no se celebre o si un encuentro o evento (según corresponda) se determina por un Walk Over.
- 1.17. Podremos anular una apuesta relacionada con Ganador de grupo: (1) si todos los participantes que se encuentren en la lista del evento correspondiente no comienzan dicho evento; o (2) al menos un participante de la lista que te proporcionamos para apostar no termina el evento correspondiente y el organismo, la asociación o la organización competente relevante no proporciona ninguna condición o procedimiento de desempate.

1.18. Podremos anular una apuesta con respecto a una apuesta Head to Head (uno contra uno) que se relacione con el desempeño de dos o tres participantes, si todos los participantes de la lista que proporcionamos en relación al evento no comienzan dicho evento.

1.19. Podemos anular tu apuesta si existe alguna oferta relacionada de forma específica con el desempeño de uno o más participantes con respecto a un evento o competencia en particular (según corresponda) si dicho participante o participantes (según corresponda) no participan en dicho evento o competencia (según corresponda). Lo anterior se puede relacionar con una apuesta tal como el desempeño de un jugador frente al campo.

1.20. Durante eventos determinados, podemos ofrecer apuestas a una selección reducida de participantes y también podríamos incluir opciones de apuestas como "cualquier otro", "campo" (the field) o similares. Esta opción incluye a todos los participantes no incluidos en la lista, excepto aquellos mencionados como disponibles de forma específica.

1.21. Podremos anular tu apuesta si esta se realiza en una oferta de apuesta "a la clasificación" ("To Qualify") que, en el momento de establecer la apuesta, requería solo una ronda o etapa (según corresponda e incluye cualquier tiempo o evento adicional) para que el participante correspondiente avanzara a la siguiente ronda o etapa (según corresponda) si dicha etapa o ronda (según corresponda) no se ha celebrado de forma irrevocable durante las 36 horas posteriores a su inicio indicado.

1.22. Cualquier apuesta relacionada con un número total de eventos de un participante en un deporte de equipo, con respecto al torneo o competencia correspondiente (según corresponda), solo tendrá en cuenta los eventos mientras el participante esté jugando en el torneo o competencia correspondiente (según corresponda). (Esto no incluye partidos de postemporada, play offs o eliminatorias).

1.23. Si se ofrecen apuestas sobre si un participante seguirá ocupando un puesto, título o descripción laboral determinados (según corresponda) hasta una fecha específica o durante un período de tiempo determinado (en política, deportes o cualquier otro campo), dicho participante deberá mantener dicho puesto de forma continuada desde el momento en que realices la apuesta hasta el final del período correspondiente.

Por ejemplo, en relación a una oferta que establece que **Bruno Le Maire** será el Ministro de Economía y Finanzas de Francia el 31 de enero de 2050, **Bruno Le Maire** debe ser de forma ininterrumpida el Ministro de Economía y Finanzas

de Francia desde la fecha en que realices la apuesta hasta el 31 de enero de 2050 (por lo que si **Bruno Le Maire** dimite y es nombrado de nuevo para dicho puesto, perderás tu apuesta).

1.24. Con respecto a una apuesta de descanso/final del partido (HT/FT), anularemos dicha apuesta si el tiempo regular del partido se juega en un formato de tiempo diferente al indicado en la oferta.

1.25. Podremos anular una apuesta antes o después de liquidar la apuesta.

1.26. Si disponemos de alguna prueba de que un titular de cuenta actúa junto con otro titular de cuenta, podemos anular las apuestas pertinentes, retener cualquier ganancia y/o apuesta mientras investigamos dicho asunto.

Dependiendo de nuestra decisión en relación con dichas investigaciones, podremos anular las apuestas pertinentes y retener cualquier ganancia y/o apuesta.

2. Nuestra función Cerrar apuesta (Cash Out)

2.1. Podemos ofrecerte la oportunidad de cerrar tu apuesta que no se haya liquidado y, en caso de que se cierre tu apuesta, no se aplicarán otros eventos o sucesos (según corresponda) relacionados con dicha apuesta.

Por ejemplo, si realizas una apuesta de 10 euros a la doble victoria de Everton (6/4 o 2,5) y Brighton (1/2 o 1,5). Gana el Brighton y el partido del Everton está a punto de comenzar. La función de Cerrar apuesta (Cash Out) estará disponible y podrás recuperar 24 euros. Si decides cerrar la apuesta en un momento determinado, te garantizarás unas ganancias, incluso si el Everton pierde. Los 24 euros se acreditarán en tu cuenta sin que se haya jugado el partido del Everton.

2.2. No tenemos ninguna obligación de ofrecerte la opción de cerrar la apuesta (incluso si lo hemos hecho con anterioridad).

2.3. Si aceptamos la opción de cerrar la apuesta cuando ya se ha determinado el resultado de la apuesta correspondiente, nos reservamos el derecho de anular el cierre de la apuesta. Asimismo, nos reservamos el derecho de anular y reclamar cualquier cierre de apuesta en caso de que existan indicios de abuso de la función de Cerrar apuesta (Cash Out).

2.4. El cierre de tu apuesta puede estar sujeto a retrasos, incluidos, entre otros, los que se producen como resultado de un retraso manual. Si durante dicho retraso dejamos de ofrecer la oferta o cambian las cuotas relacionadas con el cierre de tu apuesta, tu solicitud de cierre de apuesta será rechazada.

2.5. Si realiza tu apuesta con una Ficha de apuesta gratuita, el valor del cierre de tu apuesta será el valor actual del importe que puede retirar menos el importe de la Ficha de apuesta gratuita.

2.6. Podemos anular o suspender las ofertas de Cerrar apuesta (Cash Out) en cualquier momento.

3. Tipos de apuesta

Ofrecemos la oportunidad de realizar los siguientes tipos de apuestas:

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Explicación</u>
Apuesta combinada, Acumulador o Parlay	Hace referencia a una apuesta que combina cuatro o más selecciones en una sola apuesta. Solo ganarás dicha apuesta si todas tus selecciones son ganadoras.
Hándicap asiático, spread asiático o margen asiático	Un hándicap asiático, spread asiático o margen asiático es un tipo de hándicap (para conocer lo que es un hándicap, consulta más abajo) en el que las selecciones se asignan según su forma. Esto significa que uno de los participantes o equipos recibe una ventaja ficticia antes de que comience el partido. Los favoritos se indican con el signo (-) y los underdogs/outsiders (equipos no favoritos) con un (+): Ponemos como ejemplo un partido jugado por el Liverpool y el West Ham. El hándicap asiático sería el siguiente: Liverpool (-1.5), West Ham (+1.5), en este caso, el Liverpool necesita ganar por dos goles o más para que puedas ganar la apuesta. Si el Liverpool no gana por dos o más goles,

	perderás la apuesta y aquellos que sostenían que el West Ham recibiría 1.5 goles del Liverpool ganarán. Ten en cuenta que solo hay dos resultados, ya que se elimina el resultado del empate.
Apuestas a resultado o marcador correcto	Aquí tienes la oportunidad de apostar al marcador exacto al final del partido, torneo o evento (según corresponda) o al final de un período preestablecido durante dicho partido, torneo o evento (según corresponda).
Empate sin apuesta	Este tipo de apuesta elimina el resultado de empate en los mercados de apuestas a tres opciones. Este tipo de apuesta también se aplica en las ofertas de apuestas a tres opciones en las que no ofrecemos cuotas para el empate. En caso de que no exista un ganador o de que no se haya celebrado el evento en cuestión, se le reembolsará tu apuesta.
Oportunidad doble	Aquí tienes la oportunidad de realizar una apuesta a dos resultados de un evento, torneo o partido (según corresponda) al final del partido, torneo o evento (según corresponda) o al final de un período o al final de un período preestablecido durante dicho partido, torneo o evento (según corresponda).
Each Way, EW or E/W (Ganador-Colocado)	Básicamente son aquellas en las que se hacen dos apuestas en una (de una apuesta igual), una mitad se destina a apostar por el ganador de un determinado evento, mientras la otra mitad se apuesta a que nuestra selección termina en los puestos de colocado.
Minutos de gol	Aquí tienes la oportunidad de apostar a la suma de minutos en los que se han marcado goles en un encuentro. Los goles en propia puerta no cuentan para determinar una apuesta a Minutos de gol. Cualquier gol marcado durante el tiempo de descuento se considerará que ha sido marcado en el último minuto de la mitad correspondiente. Por ejemplo, con respecto al fútbol, cualquier gol marcado en el tiempo de descuento de la primera mitad se

	considera que se ha marcado en el minuto 45 y cualquier gol marcado en el tiempo de descuento de la segunda mitad se considera que se ha marcado en el minuto 90.
Ganador de grupo	Aquí te ofrecemos un grupo de participantes a los que puedes apostar en un mercado. El resultado se determina en función de si el jugador del grupo al que apuestes gane. Por ejemplo, en golf: ¿qué jugador realizará la ronda con menos golpes?
Hándicap, margen o spread	Las apuestas con hándicap, margen o spread son aquellas en las que a una selección de un evento se le concede un "hándicap" que es necesario superar para ganar. Te ofrecemos la oportunidad de apostar en un hándicap de dos posibilidades un hándicap asiático o un hándicap de tres posibilidades (hándicap europeo). Las apuestas con hándicap también se pueden denominar apuestas con "margen" o "spread". Por ejemplo, en un hándicap de dos posibilidades en el que puedes apostar por un ganador o un perdedor (no existe la opción de empate con hándicap): - Tottenham vs. Leicester, donde el hándicap es 0-2 (Leicester tiene una ventaja de dos goles). Incluso si el Tottenham gana el partido 1-0, si has realizado una apuesta con hándicap a que el Leicester gana, ganarás la apuesta, porque gracias al hándicap el marcador es 1-2 a los efectos de la apuesta. - Inglaterra vs. Francia, donde el hándicap es 0-3 (Francia tiene una ventaja inicial de tres goles). El resultado final fue de 2-0 a favor de Inglaterra. Si has apostado a que Inglaterra gana, perderás la apuesta porque gracias al hándicap el resultado es 2-3 a los efectos de la apuesta. - Mónaco vs. Lens, donde el hándicap es 3-0 (Mónaco tiene una ventaja de tres goles). El resultado final fue de 3-0 a favor del Lens. En dicho caso, las Reglas de empate se aplicarán a tu apuesta.

	En un hándicap de tres posibilidades (o hándicap europeo) puedes apostar en una opción de empate con hándicap. Por ejemplo, en un hándicap de tres posibilidades: d. Tottenham vs. Leicester, donde el hándicap es 0-2 (Leicester tiene una ventaja de dos goles). Incluso si el Tottenham gana el partido 1-0, si has realizado una apuesta con hándicap a que el Leicester gana, ganarás la apuesta, porque gracias al hándicap el marcador es 1-2 a los efectos de la apuesta. e. Inglaterra vs. Francia, donde el hándicap es 0-3 (Francia tiene una ventaja inicial de tres goles). El resultado final fue de 2-0 a favor de Inglaterra. Si has apostado a que Inglaterra gana, perderás la apuesta porque gracias al hándicap el resultado es 2-3 a los efectos de la apuesta. f. Mónaco vs. Lens, donde el hándicap es 3-0 (Mónaco tiene una ventaja de tres goles). El resultado final fue de 3-0 a favor del Lens. Por lo tanto, tu "resultado" (el resultado que cuenta para los fines de tu apuesta) es 3-3. Si has apostado a que el Mónaco o Lens ganarán, perderás la apuesta. Si has apostado a un empate, ganarás la apuesta. Puedes consultar un hándicap asiático más arriba en este documento. A menos que se especifique lo contrario en el Sitio, todos los hándicaps que se incluyen en el Sitio se determinan desde el comienzo del evento o período indicado (según corresponda) hasta el final del evento o período indicado (según corresponda). No obstante, en ciertas ofertas de hándicap en deportes determinados, solo se tendrán en cuenta los resultados desde el instante en que se realice la apuesta hasta el final del período indicado.
Descanso/final del partido	Aquí tienes la oportunidad de realizar una apuesta sobre el resultado que se dará en el primer tiempo y al final de un evento.

"Head to Head" o "Triple Head"	Aquí tienes la opción de realizar una apuesta entre dos o tres participantes o dos o tres resultados de un evento o en una situación que determinemos nosotros. En los deportes de motor o en el golf, puedes elegir entre dos competidores de un campo más amplio.
1x2	Aquí tienes la oportunidad de apostar al resultado al final del partido, torneo o evento (según corresponda) o al final de un período preestablecido durante dicho partido, torneo o evento (según corresponda). Tendrás tres opciones diferentes: a. Equipo local/Jugador 1 o el participante que aparece en el lado izquierdo de la oferta; b. Lo que equivale a un empate o a la selección del medio; y c. Equipo visitante o Jugador 2, o el participante que aparece en el lado derecho de la oferta.
Par/impar (Odd/Even)	Aquí puedes apostar si el número total de puntos marcados durante un determinado conjunto será par o impar al final de un período preestablecido durante dicho partido, torneo o evento. El cero se considerará un número par.
Ganador final o puesto (Outright o Place)	Aquí tienes la oportunidad de apostar a que una selección gane o termine en un lugar específico (pero no necesariamente que gane). Por ejemplo, en eventos de golf puedes apostar a que los jugadores terminen entre los cinco o diez primeros. En las carreras de caballos, generalmente ofreceremos los primeros tres lugares, pero esto varía en función del tamaño del campo.
Más de/Menos de (Over/Under) o Total	Aquí tienes la oportunidad de apostar por un número preestablecido de eventos o situaciones de un partido, torneo o evento (según corresponda). Por ejemplo: Más de/Menos de 2.5 goles. Para que una apuesta "Más de" gane, debe haber 3 o más goles en el partido correspondiente. Para que una apuesta "Menos de" 2.5 goles gane, debe haber dos

	o menos goles en el partido correspondiente. Las apuestas Más de/Menos de o Totales también pueden ser de tres posibilidades. Si no se ofrece la opción de empate para apostar y el resultado acaba en empate, se te devolverá tu apuesta.
Apuestas a períodos	Aquí tienes la oportunidad de apostar en cada período de un evento, torneo o encuentro (según corresponda).
Apuestas de proposición	Los tipos de apuestas de proposición que ofrecemos son los siguientes: a. <u>Portería imbatida:</u> puedes apostar a que un equipo no recibe goles durante un partido. a. <u>Apuestas Grand Salami:</u> puedes apostar por el número total de puntos, goles o carreras que se anotarán (según lo determinemos nosotros) en un evento, ronda o período en particular (según lo determinemos nosotros). b. <u>Encuentros virtuales o de Fantasy o apuestas cara a cara o míticas:</u> puedes apostar a la pareja imaginaria de dos o más participantes que no compiten directamente entre sí en el mismo encuentro, evento o ronda (según corresponda). c. <u>Cuarto, mitad o período:</u> puedes apostar al marcador o resultado (según corresponda) en el período relevante que determinemos nosotros o al final del período correspondiente determinado por nosotros (según corresponda). d. <u>Apuestas Más de /Menos de</u> puedes apostar a la posición final de los participantes "Más de" se considera una posición inferior o peor (según corresponda) y "Menos de" significa una posición superior o mejor (según corresponda). e. <u>Carrera a puntos (o similar):</u> puedes apostar a que un equipo o participante (según corresponda) alcance un determinado número de puntos (según corresponda) según lo establecido por nosotros y en un período de tiempo establecido por nosotros.

	f. <u>Resto del encuentro (o similar):</u> puedes apostar a un resultado o acontecimiento (según corresponda) desde el momento en que se realiza dicha apuesta hasta el final del período predeterminado. g. <u>Resultado al final de un cuarto, mitad o período:</u> puedes apostar a acontecimientos que deben suceder antes del final de un período predeterminado que determinemos nosotros. h. <u>Marcos de tiempo o intervalos específicos:</u> puedes apostar a un resultado o acontecimiento (según corresponda) que se materialice o que suceda en conjunto durante un período o intervalo establecido por nosotros mismos (ningún período de descuento se incluirá en ese período predeterminado a menos que indiquemos lo contrario). No se aplicarán otros resultados o acontecimientos a no ser que los especifiquemos en la oferta, el Sitio o en la promoción correspondiente. i. <u>Equipo marcará primero y ganará:</u> puedes apostar al primer equipo que marcará y ganará. j. <u>Equipo ganará remontando:</u> puedes apostar a que un equipo que va perdiendo ganará. k. <u>Ganador o goleador (o similar):</u> en este tipo de apuesta tienes la oportunidad de apostar a que ocurrirá un acontecimiento. No se tendrá en cuenta ningún acontecimiento que ocurra antes de que aceptemos la apuesta.
Apuestas de sistema o múltiples	Nos reservamos el derecho de limitar el número de combinaciones que ofrecemos. Los tipos de apuestas de sistema que ofrecemos son los siguientes: a. <u>Canadian o Super Yankee:</u> apuesta de cinco selecciones que consiste en <u>26 apuestas diferentes</u> - una apuesta quíntuple, cinco apuestas cuádruples, diez apuestas triples y diez apuestas dobles. Hay que acertar un mínimo de dos de los cinco resultados para obtener algún beneficio.

- b. **Goliath:** sistema de ocho selecciones que consiste en 247 apuestas diferentes - una apuesta óctuple, ocho apuestas séptuples, 28 apuestas séxtuples, 56 apuestas quíntuples, 70 apuestas cuádruples, 56 apuestas triples y 28 apuestas dobles. Hay que acertar un mínimo de dos de los ocho resultados para obtener algún beneficio.
- c. **Heinz:** sistema de seis selecciones que consiste en 57 apuestas diferentes - una apuesta séxtuple, seis apuestas quíntuples, quince apuestas cuádruples, veinte apuestas triples y quince apuestas dobles. Hay que acertar un mínimo de dos de los seis resultados para obtener algún beneficio.
- d. **Apuesta en vivo:** sistema de hasta veinticinco selecciones en un solo talón de apuestas. Debes acertar todos los resultados para ganar la apuesta.
- e. **Lucky 15:** sistema de cuatro selecciones que consiste en 15 apuestas - una apuesta cuádruple, cuatro apuestas triples y seis apuestas dobles y cuatro apuestas simples. Hay que acertar un mínimo de uno de los cuatro resultados para obtener algún beneficio.
- f. **Lucky 31:** sistema de cinco selecciones que consiste en 31 apuestas - una apuesta quíntuple, cinco apuestas cuádruples, diez apuestas triples, diez apuestas dobles y cinco apuestas simples. Hay que acertar un mínimo de uno de los cinco resultados para obtener algún beneficio.
- g. **Lucky 63:** sistema de seis selecciones que consiste en 63 apuestas - una apuesta séxtuple, seis apuestas quíntuples, quince apuestas cuádruples, veinte apuestas triples, quince apuestas dobles y seis apuestas simples. Hay que acertar un mínimo de uno de los seis resultados para obtener algún beneficio.
- h. **Patent:** sistema de tres selecciones que consiste en siete apuestas - una apuesta triple, tres apuestas dobles y tres apuestas simples. Hay que acertar un mínimo de uno de los tres resultados para obtener algún beneficio.

	i. Pre-Match: sistema de hasta veinticinco selecciones en un talón de apuestas. Debes acertar todos los resultados para ganar dicha apuesta. j. Super Heinz: sistema de siete selecciones que consiste en 120 apuestas - una apuesta séptuple, siete apuestas séxtuples, veintiuna apuestas quíntuples, treinta y cinco apuestas cuádruples, treinta y cinco apuestas triples y veintiuna apuestas dobles. Hay que acertar un mínimo de dos de los siete resultados para obtener algún beneficio. k. Trixie: sistema de tres selecciones que consiste en cuatro apuestas - una apuesta triple y tres apuestas dobles. Hay que acertar un mínimo de dos de los tres resultados para obtener algún beneficio. l. Yankee: sistema de cuatro selecciones que consiste en 11 apuestas - una apuesta cuádruple, cuatro apuestas triples y seis apuestas dobles. Hay que acertar un mínimo de dos de los cuatro resultados para obtener algún beneficio.
Teaser Plus o Teaser +	Aquí puedes apostar la misma cantidad predeterminada de puntos a todos los resultados en una apuesta acumulada/parlay que contiene un hándicap, totales o una combinación de los anteriores. Al igual que una apuesta acumulada/parlay, solo ganarás esta apuesta si aciertas todos los resultados.

4. Liquidación de resultados

Normas generales

4.1. Nuestro objetivo es liquidar las apuestas lo más rápido posible; no obstante, en algunos casos, puede existir un retraso mientras esperamos la confirmación de los resultados o el acontecimiento. La liquidación de apuestas se fundamentará en las fuentes que tengamos disponibles, incluidas, entre otras, la televisión, el streaming y los sitios web de la asociación, el organismo o la organización competente (según corresponda).

4.2. Sujeto al resto de las Reglas, la liquidación de las apuestas se realizará luego que finalice el evento, encuentro o torneo (según corresponda) y se conozca el resultado. No se tendrán en cuenta los cambios en el resultado después del resultado original publicado por la asociación, el organismo o la organización competente.

4.3. Si establecemos que las reglas relativas a tu apuesta son inciertas o no son suficientes, podemos liquidar cualquier apuesta teniendo en cuenta las normas, prácticas y definiciones de apuestas generalmente aceptadas.

Eventos abandonados

4.4. Todas las ofertas de apuestas establecidas de manera definitiva antes de abandonar un evento y que no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, se liquidarán de acuerdo con el resultado establecido.

4.5. Podemos anular una apuesta si un evento o competencia (según corresponda) no comienza durante las 24 horas posteriores a la hora de inicio oficial publicada por última vez por la asociación, organismo u organización competente (según corresponda). Lo anterior no se aplicará a un evento o competencia (según corresponda) cuya hora de inicio no haya sido publicada por el organismo, la asociación u organización competente (según corresponda) en el instante en que realice la apuesta correspondiente y no anularemos una apuesta realizada y seguirá vigente hasta que se realice el evento o la competencia correspondiente (según corresponda).

4.6. Si un evento ha sido abandonado antes de la finalización natural de los eventos (por ejemplo, las dos mitades de un partido de la liga de fútbol nacional finalizaron) y la asociación, el organismo u organización competente (según corresponda) proporciona un resultado de dicho evento durante las 24 horas posteriores al inicio de los eventos, utilizaremos dicha decisión para liquidar tu apuesta con respecto al resultado de los eventos (por ejemplo, Doble oportunidad, Empate, Partido y Apuesta sin empate) siempre que la decisión proporcionada por la asociación, el organismo u organización gobernante (según corresponda) no modifique el resultado de dichas apuestas en el momento en que se abandonó el evento correspondiente. Si se modifica el resultado de dichas apuestas, te reembolsaremos la apuesta. Anularemos todas las ofertas relacionadas con una serie de eventos que ocurran (por ejemplo, en el caso del fútbol americano, cuántos castigos se concederán), pero no se aplicarán si hacen referencia a resultados que se hayan determinado de manera definitiva antes del abandono del evento en cuestión, y tu apuesta se liquidará en función del resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.

5. Reglas adicionales

5.1. Podemos suspender en cualquier momento todas o parte de las actividades de apuestas. Por ejemplo, si tenemos dificultades técnicas, podemos retirar algunas o todas las oportunidades par apostar.

5.2. A menos que establezcamos lo contrario, con respecto a una apuesta a Ganador final o Puesto (Outright o Place), no reembolsaremos ninguna apuesta relacionada con un participante o resultado (según corresponda) que esté relacionada con un participante o resultado en particular si el participante no participa en dicho evento o el resultado no se produce. Nos reservamos el derecho de aplicar la Regla 4 (caballos/galgos retirados) en cualquier oferta que no tenga relación con carreras de caballos o carreras de galgos y esto se indicará en la oferta de apuesta o en las Reglas específicas del deporte.

5.3. No se realizarán devoluciones de apuestas, incluso si el resultado ganador de un evento, encuentro o torneo (según corresponda) es un resultado que incluye a un participante que no ha sido incluido para fines de apuestas.

5.4. No realizaremos cambios en ningún resultado anterior (incluso si dicho resultado se ve afectado por lo siguiente) si un participante de un evento es descalificado, no participa o se le prohíbe (según corresponda) participar en la siguiente ronda o parte (según corresponda) de un evento o competencia (según corresponda). Se considerará que la descalificación, retirada o prohibición (según corresponda) comiencen a tener efecto desde el instante en que se le impidió a dicho participante participar en el evento o competencia (según corresponda).

5.5. Una apuesta relacionada con la clasificación en una fecha determinada se liquidará a pesar de las modificaciones de cualquier evento, rondas o eventos jugados (según corresponda). Por ejemplo, si apuestas a que el Liverpool será el líder de la Premier League el 1 de enero y el Manchester City es el líder de la Premier League luego de haber jugado más partidos que el Liverpool, perderás la apuesta.

5.6. En cuanto a una apuesta cara a cara (Head to Head), la apuesta se devolverá a tu cuenta si la apuesta cara a cara es entre dos participantes y dichos participantes tienen la misma posición o puntuación o son eliminados exactamente en la misma etapa. Lo anterior no se aplicará si el organismo, asociación, organización u organismo competente (según corresponda) implementa un procedimiento de desempate.

5.7. En cuanto a una apuesta cara a cara (Head to Head) donde el número de participantes sea tres y haya más de un resultado ganador, se aplicarán las Reglas de empate. Por lo tanto, es posible que tus ganancias sean menores que lo apostado en dicha apuesta.

5.8. En cuanto a una apuesta cara a cara (Head to Head) relacionada con una ronda o fase diferente (según corresponda) de un evento, todos los participantes deben participar en la ronda o fase inminente (según corresponda) para que las apuestas sean válidas.

5.9. Si un evento tiene alguna fase o ronda de preclasificación (según corresponda) en relación con dicho evento y apuestas por un participante que no logra clasificarse en dicha fase, se considerará que dicho participante perdió contra cualquier persona que ya se haya clasificado o haya conseguido clasificarse y, por lo tanto, perderás la apuesta.

5.10. Si un evento de un torneo se pospone o traslada (según corresponda) y tu apuesta requiere que un participante o participantes (según corresponda) completen dos o más fases para seguir adelante en dicho torneo, siempre que el evento pospuesto o trasladado (según corresponda) se celebre durante el torneo correspondiente, tu apuesta seguirá siendo válida.

5.11. Cualquier alusión al equipo local o al equipo visitante hace referencia al equipo que realmente juega de local y de visitante de acuerdo con lo establecido por la asociación, organismo u organización oficial (según corresponda). En ocasiones, es posible que la apuesta aparezca tal y como se ofrece en Estados Unidos, con el equipo visitante jugando contra el equipo local. Por ejemplo, Baltimore Ravens contra Dallas Cowboys (Baltimore Ravens @ Dallas Cowboys) quiere decir que Dallas Cowboys es el equipo local y Baltimore Ravens es el equipo visitante.

5.12. Si apuesta en un evento que se juega en una sede neutral, dicha apuesta seguirá siendo válida independientemente de si proporcionamos dicha información en la oferta correspondiente o de la forma en que se aparezcan los equipos en el Sitio.

5.13. No anularemos tu apuesta si un evento o encuentro (según corresponda) se traslada a otro terreno de juego del designado originalmente o si existe un cambio en la superficie en la que se llevará a cabo el evento o encuentro (según corresponda). Lo anterior tampoco se aplicará si establecemos lo contrario en las Reglas específicas del deporte o si el evento o encuentro (según corresponda) se traslada a lo que se considera el campo local de uno de los equipos.

5.14. No anularemos tu apuesta en relación con un evento o encuentro (según corresponda) que se juegue en un campo neutral. Esto se aplicará incluso si no te hemos informado acerca de que el evento o partido (según corresponda) se juega en un campo neutral o la forma en que se muestra la posición de los participantes en el Sitio.

5.15. Sujeto a la Sección 5.16, si existe una inconsistencia en la forma en que aparecen los participantes entre el Sitio y el sitio web oficial de la asociación, organismo u organización competente y dicha inconsistencia influye sustancialmente en las cuotas, anularemos todas las apuestas que se vean afectadas por este motivo. Por ejemplo, anularemos tu apuesta si en el sitio web de la Premier League el partido aparece como Liverpool v Manchester United (o algo similar) y el partido aparece en el Sitio como Manchester United v Liverpool.

5.16. Tu apuesta será aceptada en relación a una apuesta efectuada en un evento o encuentro (según corresponda) en el que la llamada ventaja de local no produce mucho o ningún efecto en las cuotas con respecto a dicha apuesta y en casos de campos neutrales que se utilizan, por ejemplo, para jugar finales o semifinales (según corresponda), incluso si la ubicación se considera un posible campo "local" habitual para cualquiera de los equipos involucrados.

5.17. Si una Final o Semifinal (según corresponda) se celebra en el estadio de uno de los participantes, este se considerará un estadio neutral a pesar de lo que se muestre en el sitio web oficial de la asociación, organismo u organización competente (según corresponda) y de cómo se muestren en el Sitio.

5.18. La información que te ofrecemos acerca de los equipos, su composición, clasificación o designación debe interpretarse únicamente como informativa. Si dicha información es incorrecta o no está incluida, no anularemos tu apuesta a menos que se produzca una diferencia significativa en las cuotas ofrecidas.

5.19. No podemos asegurarte que todas las partes de una oferta sean precisas o que se incluyan en la información del Sitio, dado que, por ejemplo, podrían existir distintas interpretaciones de los contenidos traducidos de distintos idiomas. Cualquier diferencia que se produzca a causa de la traducción no significará la anulación de tu apuesta.

5.20. Cualquier apuesta relacionada con un número total de eventos de un participante en un deporte de equipo, con respecto a un torneo o competencia (según corresponda), solo tendrá en cuenta los eventos mientras el participante esté jugando en el torneo o competencia correspondiente (según corresponda).

5.21. Si una apuesta está relacionada con un período de tiempo, esto significa a modo de ejemplo:

- Durante los primeros diez minutos: significa entre 0 segundos y 9 minutos y 59 segundos
- Entre el minuto 18 y 22: significa entre los 18 minutos 0 segundos y los 21 minutos 59 segundos.

5.22. A menos que se establezca junto con la oferta de apuesta o en las Reglas específicas del deporte, las apuestas relacionadas con la duración de un evento o encuentro (según corresponda) que incluyen decimales (por ejemplo .5) se deben completar con el decimal correspondiente para que la apuesta se acepte como ganadora. Por ejemplo: (1) en una carrera de Fórmula Uno en la que se ofrece una opción de un período de .5 para apostar, con respecto a si la carrera de Fórmula Uno durará "Más de/Menos de" 75.5 minutos. "Más de" sería 76 minutos o más y "Menos de" sería 75:59 minutos o menos; o (2) en un combate de boxeo, en el que se ofrece una apuesta de duración de 0.5 rounds, esta diferencia entre rounds determina si un combate de boxeo durará Más de /Menos de 4.5 rounds, "Más de" sería 5 rounds o más y "Menos de" sería 4 rounds o menos.

5.23. A menos que indiquemos lo contrario, si apuestas a que un jugador específico marcará uno o más goles, el gol en propia puerta de dicho jugador no contará para dicha apuesta.

5.24. Las medallas ganadas por un equipo o país (según corresponda) en cualquier evento cuentan como una medalla.

5.25. En una Apuesta de sistema, podemos limitar la cantidad de combinaciones que puedes elegir.

5.26. Toda mención a confederación, nacionalidad o similar estará sujeta a la definición proporcionada por el Sitio y no por la asociación, organismo u organización competente.

5.27. Si los organizadores de un evento no han reconocido oficialmente un resultado, dicho resultado no se aplicará a tu apuesta.

5.28. Como regla general, y a menos que indiquemos lo contrario, liquidaremos las ofertas basándonos en un acontecimiento o resultado (según corresponda), en el instante en que se haya detenido el partido. Por ejemplo, en Rugby Union, para liquidar tu apuesta se utiliza el instante en que se otorga un penal y no el instante en que se ejecuta.

5.29. En una Apuesta de sistema, podemos limitar el número de combinaciones que puedes elegir.

5.30. A menos que indiquemos lo contrario, en caso de que la asociación, el organismo o la organización competente (según corresponda) incluya rondas, partidos o partidos adicionales (según corresponda) luego de la conclusión de la temporada regular para determinar la clasificación o posición correspondiente (según corresponda) (por ejemplo, en términos de ascenso o descenso), utilizaremos los resultados de dichas rondas, partido o partidos (según corresponda) para liquidar la apuesta realizada por dicha clasificación o posición.

6. Liquidación de determinadas ofertas

6.1. Liquidaremos los siguientes tipos de apuestas tal y como se indica a continuación:

6.2. En las apuestas de "Jugador del partido" y "Jugador más valioso", la liquidación de estas apuestas se basará en la decisión del organizador de la competencia correspondiente a menos que indiquemos lo contrario.

6.3. Las apuestas por transferencias de jugadores solo se aceptarán si el jugador firma un contrato con el nuevo club. Las cesiones no se tienen en cuenta.

6.4. No anularemos ninguna oportunidad de apostar por: (1) que un participante logre un determinado hecho contra otro individuo o equipo; o (2) la clasificación en una fecha determinada, a pesar de cualquier cambio en el número de partidos o rondas (según corresponda).

6.5. La liquidación de una apuesta relacionada con que un participante lleve a cabo un hecho antes que otro participante se basa en el momento en que se materializaron los hechos relevantes en los eventos correspondientes.

6.6. En una apuesta Mítica, Virtual o Fantasy: liquidaremos dichas ofertas luego de que se complete la ronda o el evento completo (según corresponda). Todas las ofertas se deben liquidar el mismo día en que se programe la ronda o el evento (según corresponda). Si se cancela o reprograma parte de la oferta, tu apuesta se anulará. En todos los casos, se admiten todas las apuestas dependiendo del próximo evento o ronda del calendario de la selección (según corresponda). Si alguna selección de la oferta en particular se liquida como Walk Over, tu apuesta se anulará.

6.7. Si te ofrecemos la oportunidad de apostar a que un participante alcanzará o completará un determinado logro contra otro participante, liquidaremos dicha apuesta en el momento en que se haya alcanzado o completado el logro en cuestión.

6.8. En una apuesta Ganador final o Puesto (Outright o Place), en la que se te ofrece la oportunidad de apostar por varios participantes y realizas una apuesta a que un participante ganará o logrará en un puesto específico, si dos o más participantes empatan, liquidaremos dicha apuesta de acuerdo con las reglas aplicables que regulan las apuestas Ganador final o Puesto, en las Reglas específicas del deporte, así como en la Regla de empate.

6.9. La liquidación de una apuesta Each Way, EW o E/W (Ganador-Colocado) se basará en las reglas aplicables que regulan las apuestas Ganador final o Puesto en las Reglas específicas del deporte, así como en la Regla de empate.

6.10. Todas las ofertas relacionadas con: (1) el desempeño de un único jugador en una liga nacional; o (2) las apuestas cara a cara (Head to Head) relacionadas con dos jugadores en una liga nacional, solo tendrán en cuenta la temporada regular, por lo que, por ejemplo, no se tendrán en cuenta los encuentros adicionales de los play-offs, posttemporada o similar. Esta Sección no se aplicará salvo disposición en sentido contrario

6.11. Todas las ofertas relacionadas con: (1) un resultado o hecho conjunto (según corresponda) en relación con el desempeño de un equipo en una liga nacional; (2) Apuestas cara a cara (Head to Head) en cuanto al desempeño de dos equipos en una liga nacional; o (3) un desempeño acumulado en la liga nacional, al liquidar tu apuesta solo tendremos en cuenta la temporada regular y en ningún caso los partidos adicionales en los play-offs, posttemporada o similar. Esta Sección no se aplicará si especificamos lo contrario.

6.12. En las apuestas realizadas sobre cambios/traslados de entrenadores. Las apuestas conjuntas de entrenadores se liquidarán de acuerdo a la Regla de empate. Se anularán todas las apuestas aceptadas involuntariamente luego de que ya se haya producido un traslado.

6.13. Las ofertas relacionadas con la realización de una apuesta entre dos o más participantes durante un período preestablecido que determinemos nosotros o durante el transcurso de una competencia o evento (según corresponda) las liquidaremos en función del resultado de los participantes enumerados. No tendremos en cuenta al resto de participantes que participen en la competencia o evento (según corresponda).

7. Regla 4 (caballos/galgos retirados)

7.1. Esta Sección no se aplicará a las carreras de caballos y galgos.

7.2. Si un participante no participa, las cuotas proporcionadas en relación al resto de participantes se reducen de acuerdo con la Regla 4 (caballos/galgos retirados)

7.3. Las cuotas proporcionadas en relación al resto de participantes se reducen, dado que para los demás participantes resulta más fácil ganar; cada participante contará con un participante menos a quien superar, lo que incrementa la probabilidad de que obtenga la victoria. Por tanto, se descuenta una cantidad de dinero de las ganancias para equilibrar el impacto del participante retirado.

7.4. Si dos o más participantes no participan, la reducción total de las cuotas no superará el 75 %. En dicho escenario, la deducción se basará en las cuotas totales de los participantes retirados.

Una apuesta relacionada con la victoria de un participante:

<u>Cuotas actuales del participante retirado</u>	<u>Deducción de las ganancias en porcentaje - Apuesta realizada</u>
1.30 y menor	75
1.31 a 1.40	70
1.41 a 1.53	65
1.54 a 1.62	60
1.63 a 1.80	55

1.81 α 1.95	50
1.96 α 2.20	45
2.21 α 2.50	40
2.51 α 2.75	35
2.76 α 3.25	30
3.26 α 4.00	25
4.01 α 5.00	20
5.01 α 6.50	15
6.51 α 10.00	10
10.01 α 15.00	5
15.01 +	0

Una apuesta relacionada con la posición de un participante:

<u>Cuotas actuales del participante retirado</u>	<u>Deducción de las ganancias en porcentaje - Apuesta realizada</u>
1.06 y menor	55
1.07 a 1.14	45
1.15 a 1.25	40
1.26 a 1.52	30
1.53 a 1.85	25
1.86 a 2.40	20
2.41 a 3.15	15
3.16 a 4.00	10
4.01 a 5.00	5

5.01 y más	0
------------	---

8. Disputas

8.1. Para conocer nuestro mecanismo de resolución de disputas, consulta los Términos y condiciones generales (TCG).

8.2. Podremos suspender tu cuenta durante y hasta que finalicen las investigaciones que realicemos.

9. Descargo de responsabilidad

9.1. SI RECIBES GANANCIAS O BONUS (O CUALQUIER OTRO BENEFICIO SIMILAR) ('BENEFICIOS') A CAUSA DE UN ERROR REALIZADO POR NOSOTROS MISMOS O EN NUESTRO NOMBRE (TÉCNICO O MANUAL) AL CALCULAR, ASIGNAR O REPARTIR LOS BENEFICIOS, PODREMOS ANULAR LOS BENEFICIOS Y, EN CASO DE QUE YA HAYAS RECIBIDO O SE TE HAYA ACREDITADO UN PAGO RESPECTO A LOS MISMOS, NOS DEVOLVERÁS DICHA CANTIDAD O PODREMOS DEDUCIRLA DE TU CUENTA.

9.2. LA INFORMACIÓN QUE SE INCLUYE EN EL SITIO, COMO LAS ESTADÍSTICAS, ES POSIBLE QUE NO ESTÉ ACTUALIZADA O QUE CONTENGA ERRORES, Y NO ASUMIMOS NINGUNA RESPONSABILIDAD AL RESPECTO.

9.3. Para evitar cualquier tipo de dudas, no asumimos ninguna responsabilidad por fallos, como por ejemplo aquellos que se originen de un Error o si la información del Sitio está incompleta o es inexacta.

9.4. Podemos retirar una oferta en el Sitio en cualquier momento.

9.5. Podemos editar las cuotas y realizar cambios adicionales que consideremos necesarios en el Sitio en cualquier momento.

9.6. Todas las cuotas que ofrecemos se proporcionan de forma dinámica y las podemos modificar en cualquier momento. Las apuestas que aceptamos se basan en las cuotas disponibles en el Sitio en el instante en que aceptamos la apuesta, independientemente de cualquier otra información previa disponible, como la que se encuentra en el Sitio o se publica en cualquier medio (tanto online como sin conexión).

9.7. Si la actualización del marcador en vivo no es adecuada en el Sitio, no asumiremos responsabilidad frente a ti.

9.8. Si no puedes hacer ninguna apuesta en el Sitio, no nos responsabilizaremos.

9.9. Cualquier otro evento o hecho (según corresponda) no se aplicará a tu apuesta cuando hayamos aceptado tu solicitud de Cerrar apuesta (Cash Out).

9.10. Es tu deber mantenerte actualizado en todo momento acerca de las circunstancias relacionadas con todos y cada uno de los eventos (por ejemplo, el marcador actual y el tiempo restante del juego) y no asumiremos ninguna responsabilidad ante ti en este aspecto, incluso si dicha información se puede hallar en el Sitio, lo cual es particularmente relevante para las Apuestas en vivo.

9.11. Podemos modificar el calendario de Apuestas en vivo del Sitio y no asumiremos ninguna responsabilidad al respecto.

9.12. Todas las apuestas realizadas con nosotros en el Sitio pueden estar sujetas a retrasos y no asumiremos ninguna responsabilidad al respecto.

9.13. Cualquier plazo establecido para llevar a cabo una apuesta se utiliza únicamente para fines informativos.

9.14. Además, no asumiremos ninguna responsabilidad si no puedes realizar una apuesta en Apuestas en vivo, si el resultado de Apuestas en vivo correspondiente no se ha actualizado, si se produce alguna modificación en el calendario o si se interrumpe el servicio.

9.15. Si se produce un error técnico, un error de precio o un error de liquidación en cualquier momento en un Cierre de apuesta (Cash Out), podemos corregirlo de acuerdo con el Acuerdo con el usuario.

9.16. Nos reservamos el derecho de redondear hacia arriba o hacia abajo los porcentajes, unidades u otras condiciones que sean fundamentales para la liquidación de una apuesta; en dichas situaciones, no asumiremos responsabilidad alguna por las ganancias que hayas perdido ni por la pérdida del dinero apostado.

9.17. Podemos modificar o retirar cualquier oferta en cualquier momento.

9.18. Podemos retener el pago o declarar nulas las apuestas si creemos que existen pruebas suficientes de que se han producido cualquiera de los siguientes hechos: (1) por cualquier razón se ha cuestionado la integridad del evento; (2) se ha manipulado el precio o el pozo; (3) se ha producido algún fraude en el encuentro; o (4) el partido está sujeto a investigación por fraude.

9.19. La información del Sitio se utiliza únicamente para fines informativos. No asumimos ninguna responsabilidad si dicha información es incorrecta, incompleta o no es precisa.

9.20. Podemos suspender en cualquier momento alguna o todas las actividades de apuestas.

10. Límites de apuestas y límites de pago

10.1. En cualquier momento, antes de realizar una apuesta, podemos limitar la cantidad de ganancias (excepto la cantidad invertida en la apuesta) que recibirás si ganas la apuesta.

10.2. También podemos establecer límites adicionales a las apuestas que puedes realizar (por ejemplo, al limitar: (1) el tipo o categoría de apuesta que puedes realizar; (2) las cantidades totales que puedes apostar o el tamaño de cada apuesta que puedes realizar; o (3) los eventos en los que puedes apostar) ("**Límites personales predeterminados**"). Para obtener más información sobre los Límites personales predeterminados, consulta la "sección 12" de los presentes términos.

10.3. Además de los Límites personales predeterminados, los Límites máximos de pago (que se encuentran en la sección 12) se aplican a cualquier ganancia de una apuesta ganadora.

10.4. Recuerda que los Límites personales predeterminados que podemos establecer en tu cuenta pueden provocar que tus ganancias se limiten a una cantidad menor que los Límites máximos de pago.

10.5. Si se ha alcanzado un Límite personal predeterminado y quieres aumentarlo, puedes contactarnos a través del chat en vivo. Responder, aceptar o rechazar una solicitud de este tipo quedará a nuestra entera discreción.

10.6. En cualquier momento, podemos establecer o modificar los Límites personales predeterminados y/o los Límites máximos de pago (pero al hacerlo, esto no afectará a las apuestas que ya hayas realizado antes de dicha modificación).

11. Pagos

11.1. Las cuotas se pueden mostrar en el Sitio de varias formas. Si se te paga en relación con tu apuesta, establecemos tu pago exclusivamente sobre la base de cuotas decimales independientemente de cualquier otro formato (por ejemplo, fraccionario) en el que se muestre la apuesta o que se haya seleccionado cuando se realizó la apuesta pertinente.

Los pagos se basarán en dos decimales y redondearemos las ganancias de dicho jugador al decimal más cercano. Por lo tanto, por ejemplo, si ganas 4.096 euros, recibirás 4.09 euros.

12. Límites máximos de pago

12.1 Las ganancias (excepto la cantidad apostada) que recibas de apuestas ganadoras liquidadas durante un único día están sujetas a los siguientes límites:

- los límites establecidos en la tabla siguiente que se aplican según el evento en el que apuestes (los '**Límites máximos de pago específicos de cada deporte**'); y
- un límite total diario de £250.000 (el '**Límite máximo de pago general**').

12.2 En esta página, los Límites máximos de pago específicos de cada deporte y el Límite máximo de pago general se denominan colectivamente los '**Límites máximos de pago**'.

12.3 Aplicaremos los Límites máximos de pago a las ganancias que recibas durante el día calendario en el territorio en el que esté registrada tu cuenta.

12.4 Además de los Límites máximos de pago, podemos establecer límites adicionales en una apuesta o combinación de apuestas que realices ('**Límites personales predeterminados**') por ejemplo, según: (i) el tipo de apuesta que realices; (ii) la categoría de apuesta que realices (en diferentes deportes dicho límite puede ser menor); o (iii) en la liga, torneo, competencia o evento en el que realices la apuesta.

12.5 Recuerda que los Límites personales predeterminados que establecemos en tus apuestas o cuenta pueden ser inferiores a los Límites máximos de pago.

- 12.6 Cualquier ganancia superior al Límite máximo de pago o los Límites personales predeterminados pertinentes no se te adeudarán ni se te pagarán.
 - 12.7 Los Límites máximos de pago y los Límites personales predeterminados se aplican a una sola apuesta o a una combinación de apuestas que realices, como con respecto a una Apuesta acumulada.
 - 12.8 Los Límites máximos de pago y los Límites personales predeterminados se aplican tanto a ti de forma individual como a un grupo de usuarios finales que actúen juntos.
 - 12.9 Los Límites máximos de pago y los Límites personales predeterminados se aplican y se aplicarán, incluso si al aceptar tu apuesta, el posible nivel de ganancias supera estas cantidades.
- 13 Si realizas una apuesta que incluye una combinación de apuestas en varios eventos o categorías que tengan diferentes Límites máximos de pago específicos de cada deporte y/o Límites personales predeterminados, se aplicará el Límite máximo de pago específico de cada deporte y/o los Límites personales predeterminados más bajos aplicables. Para evitar cualquier tipo de duda, tus ganancias siempre estarán sujetas al Límite máximo de pago general.
- 14 A menos que se especifique lo contrario a continuación, todos los Límites máximos de pago específicos de cada deporte se aplican al total de ganancias de todas las apuestas liquidadas en un solo día (en lugar de por apuesta).

15. LÍMITES MÁXIMOS DE PAGO ESPECÍFICOS DE CADA DEPORTE

FÚTBOL AMERICANO

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	50.000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier competencia, liga, torneo o encuentro (según corresponda) en relación con la Liga Nacional de Fútbol Americano (NFL) masculina.
2.	25.000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier

		competencia, liga, torneo o encuentro (según corresponda) que pertenezca a cualquier otro tipo de oferta de fútbol americano masculino (por ejemplo, fútbol universitario o CFL) que no se incluya en el Punto 1 anterior.
3.	10.000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera del terreno de juego), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de fútbol americano femenino (según corresponda).

FÚTBOL AUSTRALIANO

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier competencia, liga, torneo o encuentro (según corresponda) de la Liga Australiana de Fútbol masculina (AFL).
2.	25,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier competencia, liga, torneo o encuentro (según corresponda) que pertenezca a cualquier otra oferta de fútbol australiano masculino no incluida en el Punto 1 anterior.
3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera del terreno de juego), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de fútbol australiano femenino (según corresponda).

BÉISBOL

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	50,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en las Grandes Ligas de Béisbol (MLB) masculinas.
2.	25,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier competencia, liga, torneo o encuentro (según corresponda) que pertenezca a cualquier otra oferta de béisbol masculino no incluida en el Punto 1 anterior.
3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera del terreno de juego), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de béisbol femenino (según corresponda).

BALONCESTO

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la cancha de juego en los siguientes donde juegan hombres: i. Torneos continentales bajo los auspicios de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA) ii. Euroliga iii. National Basketball Association (NBA) iv. Torneos mundiales bajo los auspicios de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA) v. Baloncesto olímpico
2.	50,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la cancha de juego en cualquier competencia, liga, torneo o encuentro (según corresponda) que pertenezca a cualquier otra oferta de baloncesto masculino no incluida en el Punto 1 anterior.

3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera de la cancha de juego), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de baloncesto femenino (según corresponda).
----	--------	--

CRICKET

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Sujeto al Punto 3 siguiente se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el campo de juego en partidos internacionales masculinos o torneos internacionales (según corresponda) y la división doméstica masculina más alta en un territorio en particular.
2.	50,000	Sujeto al punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta determinada en el terreno de juego (a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina) en todas las ofertas de competencias, ligas, torneos o encuentros masculinos (según corresponda) que pertenezcan a cualquier otra oferta de cricket no incluida en el punto 1 anterior.
3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera del terreno de juego), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de cricket femenino (según corresponda).

DARDOS

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Se aplica a las apuesta en eventos de la Professional Darts Corporation (PDC) que se televisen en el Reino Unido
2.	25,000	Se aplica a cualquier apuesta en cualquier oferta de competencia, liga, torneo o encuentro (según corresponda) que pertenezca a cualquier otra oferta de dardos no incluida en el punto 1 anterior.

FÚTBOL

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	250,000	Sujeto al Punto 12 a continuación, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en la máxima división nacional donde juegan hombres en: i. Dinamarca: Superliga de Dinamarca ii. Inglaterra: Premier League iii. Francia: Le Championnat iv. Alemania: Bundesliga I v. Italia: Serie A vi. Países Bajos: Eredivisie vii. Noruega: Eliteserien viii. Escocia: Scottish Premier League ix. España: La Liga x. Suecia: Allsvenskan
2.	250,000	Sujeto al Punto 12 a continuación, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier copa nacional principal (por ejemplo, la FA Cup) donde juegan hombres en: i. Dinamarca ii. Inglaterra iii. Francia iv. Alemania v. Italia vi. Países Bajos vii. Noruega viii. Escocia ix. España x. Suecia

3.	250,000	Sujeto al Punto 12 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier Torneo Internacional de Clubes jugado por hombres bajo los auspicios de la FIFA o la UEFA, incluyendo, entre otros, la Europa League y la Liga de Campeones, así como cualquier fase de clasificación en relación con lo anterior.
4.	250,000	Sujeto al Punto 12 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en Torneos Olímpicos, Mundiales y Continentales de Fútbol jugados por hombres bajo los auspicios de la FIFA o la UEFA, así como cualquier fase de clasificación en relación con lo anterior.
5.	100,000	Sujeto al Punto 12 a continuación, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en la segunda división nacional más alta jugada por hombres en: i. Dinamarca ii. Inglaterra iii. Francia iv. Alemania v. Italia vi. Países Bajos vii. Noruega viii. España ix. Suecia
6.	100,000	Sujeto al Punto 12 a continuación, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en la máxima división nacional donde juegan hombres en cualquier país no incluido en el Punto 1 anterior.
7.	100,000	Sujeto al Punto 12 a continuación, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en las principales copas nacionales jugadas por hombres en cualquier país no incluido en el Punto 2 anterior.
8.	100,000	Sujeto al Punto 12 a continuación, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier otro Torneo Internacional de Clubes jugado por hombres no incluido en el punto 3 anterior.

9.	100,000	Sujeto al Punto 12 a continuación, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier otro Torneo Internacional jugado por hombres no incluido en el punto 4 anterior.
10.	100,000	Sujeto al Punto 12 a continuación, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier amistoso internacional jugado por hombres bajo los auspicios de la FIFA o la UEFA.
11.	50,000	Sujeto al Punto 12 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en todas las ofertas de competencias, ligas, torneos o encuentros que pertenezcan a cualquier otra oferta de fútbol jugada por hombres no incluida en los puntos anteriores.
12.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera del terreno de juego), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de fútbol femenino (según corresponda).

GALGOS

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta, determinada en la pista de carreras de galgos celebrada en el Reino Unido, donde se devuelve un precio de salida y está cubierta por el Servicio de Información Deportiva (SIS) o la Asociación de Prensa (PA). Para evitar cualquier tipo de duda, este límite se aplica a tus ganancias totales en cualquier carrera de galgos liquidada durante un día calendario en el territorio en el que está registrada tu cuenta. Por ejemplo, si una apuesta se liquida durante un día calendario en el territorio en el que está registrada tu cuenta, realizada por un galgo en la Carrera A y otro galgo en la Carrera B, tus ganancias se limitan a £10,000 (no £20,000).
2.	5,000	Se aplica a cualquier apuesta en galgos, no incluida en el Punto 1 anterior, incluidos, entre otros, todos los mercados que se deciden fuera de la pista. Para evitar cualquier tipo de duda, este límite se aplica a tus apuestas totales en cualquier carrera de galgos liquidada durante un día calendario en el territorio en el que está registrada tu cuenta. Por ejemplo, si una apuesta se liquida durante un día calendario en el territorio en el que está registrada tu

		cuenta, realizada por un galgo en la Carrera A y otro galgo en la Carrera B, tus ganancias se limitan a £5,000 (no £10,000).
--	--	--

GOLF

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el campo de golf en cualquiera de las siguientes competencias o partidos (según corresponda): i. Eventos del European Tour y del Ladies Professional Golf Association (LPGA) Tour ii. Majors iii. PGA iv. Ryder Cup v. Solheim Cup vi. World Golf Championships
2.	25,000	Se aplica a cualquier apuesta en todas las competencias, torneos, ligas o encuentros (según corresponda) que pertenezcan a cualquier otra oferta de Golf no incluida en el Punto 1 anterior, como aquellas determinadas fuera del campo de golf y, por ejemplo, las relacionadas con la disciplina.

BALONMANO

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la cancha de juego en las siguientes competencias, ligas, torneos o encuentros (según corresponda) jugados por hombres en: i. Torneos continentales bajo los auspicios de la Federación Internacional de Balonmano (IHF) ii. Balonmano olímpico iii. Torneos mundiales bajo los auspicios de la IHF

2.	25,000	Se aplica a cualquier apuesta en cualquier otro encuentro, liga o competencia (según corresponda) que no se incluya en el punto 1 anterior, incluidas, entre otras, las que se determinen fuera de la cancha y, por ejemplo, las relacionadas con la disciplina y las relacionadas con competencias, ligas, torneos o encuentros jugados por mujeres.
----	--------	---

CARRERAS DE CABALLOS

	<u>Límite (£)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la pista en: (a) carreras de caballos de clase 1 y 2 celebradas en el Reino Unido donde se devuelve un precio de salida oficial; y (b) carreras de caballos "Listed" y "Graded" celebradas en la República de Irlanda donde se devuelve un precio de salida oficial. Este límite se aplica a las ganancias de cada apuesta que realices en relación con lo anterior. Por ejemplo, si se liquida una apuesta en la Carrera A y otra en la Carrera B en el mismo día calendario en el territorio en el que está registrada tu cuenta, las ganancias de la apuesta de la Carrera A se limitarán a £100,000 y las ganancias de la apuesta de la Carrera B se limitarán a £100,000.
2.	50,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la pista en: (a) todas las carreras de caballos de clase 3 y 4 celebradas en el Reino Unido donde se devuelve un precio de salida oficial; y (b) carreras "Premier Handicap" y "Premier Novice" celebradas en la República de Irlanda donde se devuelve un precio de salida oficial. Este límite se aplica a las ganancias de cada apuesta que realice con respecto a lo anterior. Por ejemplo, si se liquida una apuesta en la Carrera A y otra en la Carrera B en el mismo día calendario en el territorio en el que está registrada tu cuenta, las ganancias de la apuesta de la Carrera A se limitarán a £50,000 y las ganancias de la apuesta de la Carrera B se limitarán a £50,000.
3.	25,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la pista en: (a) todas las carreras de caballos de clase 5, 6 y 7 celebradas

		en el Reino Unido; y (b) el resto de carreras de caballos celebradas en la República de Irlanda no incluidas en los Puntos 1 o 2 anteriores donde se devuelve un precio de salida oficial. Este límite se aplica a las ganancias de cada apuesta que realice con respecto a lo anterior. Por ejemplo, si se liquida una apuesta en la Carrera A y otra en la Carrera B en el mismo día calendario en el territorio en el que está registrada tu cuenta, las ganancias de la apuesta de la Carrera A se limitarán a £25,000 y las ganancias de la apuesta de la Carrera B se limitarán a £25,000.
4.	100,000	Se aplica a las carreras del Grupo 1, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinadas en la pista celebradas fuera del Reino Unido y la República de Irlanda.
5.	25,000	Se aplica a cualquier apuesta del resto de carreras no incluidas en los puntos 1, 2, 3 y 4 anteriores, incluidas, entre otras, las que se determinan fuera de la pista y, por ejemplo, las relacionadas con la disciplina.

HOCKEY SOBRE HIELO

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la pista de hielo en cualquier competencia, torneo, partido o liga (según corresponda) jugado por hombres en: i. Torneos continentales bajo los auspicios de la IIHF ii. National Hockey League (NHL) iii. Torneos mundiales bajo los auspicios de la IIHF iv. Hockey sobre hielo olímpico v. La máxima división nacional masculina de Finlandia y Suecia: SM-liiga y SHL respectivamente
2.	50,000	Sujeto al punto 3 siguiente, se aplica a todas las ofertas de competencias ligas, torneos y encuentros masculinos, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina,

		determinadas en la pista de hielo (según corresponda) que pertenezcan a cualquier otra oferta de hockey sobre hielo no incluida en el punto 1.
3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera de la pista de hielo), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de hockey sobre hielo femenino (según corresponda).

DEPORTES DE MOTOR (DISTINTOS A SPEEDWAY)

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	50,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la pista en cualquier evento, torneo o carrera (según corresponda) en: i. Formula 1 ii. Moto 2 iii. Moto 3 iv. Moto GP
2.	25,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la pista en cualquier oferta de evento, torneo o carrera (según corresponda) que pertenezca a cualquier otra oferta de deportes de motor (diferente a Speedway) no incluida en el punto 1 anterior.
3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (distintos a Speedway) (incluidos, entre otros, todos los mercados que se deciden fuera de la pista), por ejemplo, los relacionados con los cambios de piloto/corredor, la disciplina y los descensos en la parrilla.

NOVEDADES (NOVELTY), TV Y POLÍTICA

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	10,000	Se aplica a todas las apuestas de novedades "Novelty", incluidas, entre otras, todas las transferencias de jugadores y cambios de entrenador.

RUGBY LEAGUE

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier competencia, torneo, partido o liga (según corresponda) jugado por hombres en: i. Australia: National Rugby League ii. Inglaterra: Super League iii. Torneos Internacionales bajo los auspicios de la Rugby League Federation (RLIF)
2.	50,000	Sujeto al punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en todas las competencias, torneos, ligas o encuentros masculinos (según corresponda) que pertenezcan a cualquier otra oferta de Rugby League no detallada en el Punto 1 anterior.
3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera del terreno de juego), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de Rugby League femenino (según corresponda).

RUGBY UNION

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en cualquier competencia, torneo, partido o liga (según corresponda) jugado por hombres en: i. Torneos internacionales jugados por hombres bajo los auspicios de la International Rugby Board (IRB) ii. Australia: Super League iii. La máxima división nacional de Nueva Zelanda: Premiership Division iv. La máxima división nacional de Inglaterra: Premiership Rugby
2.	50,000	Sujeto al punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en el terreno de juego en todas las ofertas de

		competencias, ligas, torneos o partidos masculinos que pertenezcan a cualquier otra oferta de Rugby Union no incluida en el punto 1 anterior.
3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados (como todos los mercados que se deciden fuera del terreno de juego), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o encuentros de Rugby Union femenino (según corresponda).

SNOOKER

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la mesa en cualquier evento de snooker televisado en el Reino Unido.
2.	50,000	Se aplica a cualquier apuesta, incluidos, entre otros, todos los mercados que se deciden fuera de la mesa en todas las competencias, ligas, torneos o partidos (según corresponda) que pertenecen a cualquier otra oferta de Snooker no incluida en el Punto 1 anterior y, por ejemplo, los relacionados con la disciplina.

SPEEDWAY

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en Speedway, incluidos, entre otros, el resto de mercados (incluidos, entre otros, todos los mercados que se deciden dentro o fuera de la pista), por ejemplo, los relacionados con los cambios de piloto/corredor, la disciplina y los descensos en la parrilla.

TENIS

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	150,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la cancha en la tercera ronda y fases posteriores de cualquier Grand Slam.

2.	75,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la cancha en torneos ATP y WTA desde los cuartos de final y fases posteriores.
3.	40,000	Se aplica a apuestas en cualquier otra competencia u oferta de partido (según corresponda) no incluida en los puntos 1 o 2 anteriores, incluidos, entre otros, todos los mercados que se deciden fuera de la cancha y, por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina.

VOLEIBOL (DIFERENTE AL VÓLEY PLAYA)

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	100,000	Se aplica a cualquier apuesta, a excepción de aquellas relacionadas con la disciplina, determinada en la cancha de juego en las competencias, ligas, torneos o encuentros (según corresponda) jugados por hombres en: i. Torneos continentales bajo los auspicios de la Federación Internacional de Voleibol (FIVBA) ii. Voleibol olímpico iii. Torneos mundiales bajo los auspicios de la FIVBA
2.	25,000	Se aplica a cualquier apuesta en todas las competencias, ligas, torneos o encuentros (según corresponda) que pertenezcan a cualquier otra oferta de voleibol no incluida en el punto 1 anterior, como por ejemplo, todos los mercados que se deciden fuera de la cancha y, por ejemplo, los relacionados con la disciplina.

OTROS DEPORTES

	<u>Límite (€)</u>	<u>Categoría</u>
1.	40,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta en atletismo (excepto Juegos Olímpicos y Campeonatos Mundiales de Atletismo), ciclismo, deportes electrónicos, trotting y deportes de invierno.

2.	25,000	Sujeto al Punto 3 siguiente, se aplica a cualquier apuesta en Deportes o Categorías no incluidos en las presentes reglas de Límite máximo de pago indicadas con anterioridad, como Voléy playa, Boxeo, Artes Marciales Mixtas (MMA), Curling, Ciclocross, Juegos Olímpicos y Campeonatos Mundiales de Atletismo, Netball, Pesäpallo, Surf, Natación, Bádminton, Rackleton, Squash y Tenis de Mesa, y que se determinen en el campo, cancha, pista, piscina, mar, mesa, etc. (según corresponda).
3.	10,000	Se aplica a cualquier apuesta en el resto de mercados no incluidos en ninguna de las reglas de Límite de pago máximo indicadas anteriormente (como todos los mercados que se deciden fuera del campo de juego, pista, cancha, piscina, mar, mesa, etc., según corresponda), por ejemplo, aquellos relacionados con la disciplina y las competencias, ligas, torneos o partidos femeninos (según corresponda).

16. Reglas específicas de cada deporte

FÚTBOL AMERICANO (LIGA NACIONAL DE FÚTBOL), FÚTBOL UNIVERSITARIO DE LA NCAA Y LA CFL

- El organismo rector del fútbol americano es la National Football League (NFL), el organismo rector del fútbol americano universitario de la NCAA es la National Collegiate Athletic Association (NCAA) y el organismo competente de la CFL es la Canadian Football League (CFL).
- Anularemos la apuesta que hayas realizado si no se han jugado al menos 55 minutos del partido en cuestión según lo determine el organismo competente. Lo anterior no se aplicará a apuestas cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.
- El tiempo extra se tiene en cuenta en relación con una apuesta que realices en cualquier partido, a menos que especifiquemos lo contrario.
- Sujeto al punto anterior, la liquidación de tu apuesta en relación con un partido se determinará según el resultado publicado por la National Football League (NFL), la NCAA o la Canadian Football League (CFL) (según corresponda) inmediatamente después de la finalización del partido en cuestión.

- Cualquier modificación del resultado publicado inmediatamente después de la finalización del partido correspondiente por parte de la National Football League (NFL), la NCAA o la Canadian Football League (CFL) (según corresponda), no modificará la liquidación de la apuesta original que hayas realizado.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Anotador de touchdown en cualquier momento	1. tu apuesta se mantendrá siempre que el jugador al que hayas apostado no figure como inactivo en http://www.nfl.com/inactives al comienzo del partido correspondiente ("Jugador inactivo").
Anotador del primer touchdown	1. Tu apuesta se mantendrá siempre que el jugador al que hayas apostado no sea un jugador inactivo.
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Spread	1. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 2 siguiente. 2. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Total	1. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 2 siguiente. 2. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 2 siguiente. 2. Las Reglas de empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.

ATLETISMO, INCLUIDOS LOS JUEGOS OLÍMPICOS Y LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO

- Tus apuestas en atletismo se determinan en función del resultado oficial indicado por el organismo, la asociación o la organización competente tras la conclusión final de la carrera o competencia correspondiente (según corresponda).
- A pesar del punto anterior, volveremos a liquidar tu apuesta en caso de que el organismo, la asociación o la organización competente cambie el resultado oficial original durante las 24 horas posteriores al final de dicha carrera o competencia (según corresponda). Dicho cambio en el resultado oficial original debe ser a causa de un incidente o incidentes que se hayan producido durante la carrera o competencia en cuestión (según corresponda). Para evitar cualquier tipo de duda, un caso de dopaje o presunto dopaje tras la finalización del período de 24 horas no afectará el resultado.
- En los Juegos Olímpicos y los Campeonatos Mundiales de Atletismo, si apuestas a que un atleta ganará una medalla, tu apuesta se liquidará según el resultado oficial de la asociación, organismo u organización competente, después de la fase final de la competencia o carrera (según corresponda), a menos que especifiquemos lo contrario.
- Si un atleta realiza una salida nula en una carrera o evento (según corresponda) y, a causa de ello, es descalificado, dicho atleta se seguirá considerando un participante en dicha carrera o evento (según corresponda).

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	1. Si dos o más participantes por los que ha apostado participan en eliminatorias independientes, anularemos tu apuesta a menos que uno de los participantes cumpla los requisitos para participar en una fase posterior de la competencia. 2. Sujeto a los Puntos 3 y 4 siguientes, si alguno de los participantes enumerados por los que puedes apostar participa en el evento o la competencia en cuestión, anularemos tu apuesta. 3. El Punto 2 anterior no se aplicará si el organismo, la asociación o la organización competente implementa algún procedimiento de desempate.

	4. Si el Punto 3 anterior no se aplica, se aplicará la regla de empate en caso de empate.
--	---

REGLAS AUSTRALIANAS DE FÚTBOL

- Si realizas una apuesta en un partido y dicho partido se juega en un lugar diferente, tu apuesta seguirá siendo válida.
- Tu apuesta en cualquier partido se liquidará de acuerdo con el resultado al final del cuarto Cuarto, incluido el tiempo extra (la parte de cada Cuarto que se juega de forma adicional, la cual no se produjo debido a que el tiempo se detuvo, a menos que especifiquemos lo contrario).
- A excepción de las apuestas cara a cara (Head to Head), anularemos tu apuesta en caso de empate al final del partido o al final de un período preestablecido en el que hayas apostado (según corresponda).
- En caso de que sea necesario jugar partidos adicionales para posibilitar la clasificación final, dichos partidos adicionales determinarán el resultado de tu apuesta.
- En relación con cualquier apuesta que realices, que compare el desempeño de dos o más participantes durante un período predeterminado en un partido o competencia (según corresponda), la eliminación en cualquier fase de las Finales contará para la liquidación de tu apuesta.
- Con respecto a la liquidación de apuestas, si dos equipos se eliminan en la misma fase del período o competencia predeterminados (según corresponda), el factor determinante para determinar quién ha alcanzado la posición más alta será el equipo que haya terminado más arriba en la clasificación de la AFL al final de la temporada regular (es decir, antes de las Finales).

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Primero anotador	<u>En el primer cuarto</u> 1. Tu apuesta se anulará si el jugador por el que apostaste no comienza el partido.

	2. Si no se marca ningún gol en el primer Cuarto, anularemos tu apuesta. <u>En el segundo Cuarto, tercer Cuarto o cuarto Cuarto (según corresponda)</u> 1. Si el jugador por el que apostaste no participa en el Cuarto correspondiente en el que apostaste, tu apuesta seguirá siendo válida. 2. Si no se marca ningún gol en el Cuarto en el que apostaste, anularemos tu apuesta. <u>En el partido</u> 1. Tu apuesta se anulará, si el jugador por el que apostaste no comienza el partido. 2. Si no se marca ningún gol en el primer Cuarto, anularemos tu apuesta.
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen desde el inicio del partido o competencia relevante (según corresponda). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen desde el inicio del torneo o ronda relevante (según corresponda). 2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente. 3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Wire to Wire	Tu apuesta consiste en qué equipo va ganando durante el partido al finalizar cada Cuarto.

BÉISBOL

- A menos que especifiquemos lo contrario, liquidaremos tu apuesta en función del resultado oficial y las estadísticas oficiales (según corresponda), que incluyen cualquier entrada adicional jugada. El resultado oficial y las estadísticas (según corresponda) serán aquellas que proporcione el organismo, la asociación o la organización competente (según corresponda), por ejemplo, la MLB.
- Si un partido se aplaza o cancela, anularemos tu apuesta siempre que no se haya realizado el primer lanzamiento oficial con respecto a dicho partido.
- Si el resultado oficial no se ha publicado durante las 12 horas posteriores a la fecha en que debía haber comenzado el partido en cuestión, anularemos tu apuesta con respecto a dicho partido.
- Lanzador especificado: ambos lanzadores abridores especificados deben comenzar el partido para que tu apuesta sea válida.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Primer tiempo	<u>Para la temporada 2020/2021 de la MLB</u> Para los partidos que se juegan en un formato abreviado, el primer tiempo se considerará las primeras cuatro entradas jugadas. Esto no se aplicará si tu apuesta ya se determinó de manera definitiva antes de que se completaran las primeras cuatro entradas del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. <u>Para el resto de partidos de béisbol</u> 1. Tu apuesta está relacionada con la acción de las primeras cinco entradas, que se deben completar por completo para que tu apuesta sea válida. 2. El punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.

Hándicap	<u>Para la temporada 2020/2021 de la MLB</u> Para los partidos que se juegan en un formato abreviado, para que tu apuesta sea válida, ambos equipos deben completar al menos media entrada menos que las entradas programadas. <u>Para el resto de partidos de béisbol</u> 1. Anularemos tu apuesta si no se completan en su totalidad todas las entradas regulares programadas. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta si el partido ha durado ocho entradas y media o más y el equipo local está por delante; en dicho caso no anularemos tu apuesta a menos que se aplique el Punto 3 siguiente. 3. El punto 2 anterior no se aplicará a tu apuesta si el resultado se ha determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 4. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 5 siguiente. 5. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Partido	Anularemos tu apuesta si el partido termina en empate.
Par/Impar (Odd/Even)	<u>Para la temporada 2020/2021 de la MLB</u> Para los partidos que se juegan en un formato abreviado, para que tu apuesta sea válida, ambos equipos deben completar al menos media entrada menos que las entradas programadas. <u>Para el resto de partidos de béisbol</u> 1. Anularemos tu apuesta si no se completan en su totalidad todas las entradas regulares programadas.

	2. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta si el partido ha durado ocho entradas y media o más y el equipo local está por delante; en dicho caso no anularemos tu apuesta a menos que se aplique el Punto 3 siguiente. 3. El punto 2 anterior no se aplicará a tu apuesta si el resultado se ha determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.
Más de/Menos de (Over/Under)	<u>Para la temporada 2020/2021 de la MLB</u> Para los partidos que se juegan en un formato abreviado, para que tu apuesta sea válida, ambos equipos deben completar al menos media entrada menos que las entradas programadas. <u>Para el resto de partidos de béisbol</u> 1. Anularemos tu apuesta si no se completan en su totalidad todas las entradas regulares programadas. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta si el partido ha durado ocho entradas y media o más y el equipo local está por delante; en dicho caso no anularemos tu apuesta a menos que se aplique el Punto 3 siguiente. 3. El punto 2 anterior no se aplicará a tu apuesta si el resultado se ha determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 4. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda). 5. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 6 siguiente. 6. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.

BALONCESTO

- A menos que especifiquemos lo contrario, liquidaremos tu apuesta en función del resultado oficial y las estadísticas (según corresponda), incluido cualquier tiempo extra. El resultado oficial y las estadísticas (según corresponda) serán aquellas que proporcione el organismo, la asociación o la organización competente (según corresponda), por ejemplo, la NBA.
- Si tu apuesta está relacionada con los "totales" del torneo (como, por ejemplo, puntos totales, rebotes totales, robos totales de jugadores y pérdidas de balón totales de jugadores), tu apuesta se liquidará en función de las estadísticas oficiales proporcionadas por el organismo, la asociación o la organización competente (según corresponda). A menos que especifiquemos lo contrario, tu apuesta total incluirá cualquier tiempo extra.
- Tu apuesta por el ganador de conferencia (por ejemplo, el ganador del título de la Conferencia Este de la NBA) y el ganador del torneo (por ejemplo, los ganadores del campeonato de la NBA) (según corresponda) se liquidará después de los partidos de las finales de conferencia correspondiente a los playoffs o la final del torneo de la NBA. Para evitar cualquier tipo de duda, las clasificaciones de cada conferencia al final de la temporada regular no contarán para ninguna apuesta realizada en relación con el ganador de la conferencia o el ganador de la final del torneo (según corresponda).
- En caso de que un partido de desempate se suspenda por cualquier motivo y se reanude durante las 24 horas posteriores al inicio programado originalmente, tu apuesta seguirá siendo válida y se liquidará en función del resultado oficial del partido. Si el partido suspendido no se reanuda durante las 24 horas posteriores al inicio original, anularemos tu apuesta.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda).

Más de/Menos de (Over/Under)	2. La Regla de empate se aplica en caso de empate. 1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda). 2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente. 3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
------------------------------	---

VÓLEY PLAYA

- Tu apuesta seguirá siendo válida mientras el partido/oferta en cuestión se juegue dentro del marco del torneo, a menos que la asociación, el organismo o la organización competente hayan acordado lo contrario.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Marcador correcto	Para que tu apuesta sea válida, es necesario que el partido o la parte correspondiente del partido (según corresponda), al que hayas apostado, se complete en su totalidad.
Hándicap	1. Para que tu apuesta sea válida, es necesario que todos los sets programados se completen en su totalidad. 2. El punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta si el resultado se ha determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.

Partido	1. Cualquier oferta se basa en el equipo que gane el partido o el torneo (según corresponda). El equipo que avance a la siguiente ronda o que gane el partido o torneo correspondiente (según corresponda) será considerado el ganador con respecto a la liquidación de tu apuesta. 2. Para que tu apuesta sea válida es necesario que se complete al menos un set del partido correspondiente.
Par/impar (Odd/Even)	Para que tu apuesta sea válida, es necesario que el partido o la parte correspondiente del partido (según corresponda), al que hayas apostado, se complete en su totalidad.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si un partido o torneo (según corresponda) no se completa, si el resultado se ha determinado de manera definitiva antes del abandono del partido o torneo en cuestión (según corresponda), tu apuesta se liquidará en función del resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente. 3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Relativo a un ganador en particular de un período en particular	Para que tu apuesta sea válida, es necesario que la parte relevante del partido se complete en su totalidad.

BOXEO Y MMA (ARTES MARCIALES MIXTAS)

- Tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado oficial declarado por el organismo, organización o asociación oficial competente (según corresponda) inmediatamente después del final de la pelea según lo declarado por el locutor del cuadrilátero. Cualquier apelación o enmienda posterior al resultado no se tendrá en cuenta a efectos de la liquidación de tu apuesta.
- Decisión de empate técnico o No Contest (sin resultado): en dicho caso anularemos tu apuesta, a menos que el resultado se haya determinado de manera definitiva antes del abandono de la pelea o torneo relevante (según

corresponda), y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado relevante que haya se ha determinado de manera definitiva.

- Para que una pelea se decida a los puntos, todos los asaltos programados para el combate se deben completar en su totalidad. Todas las demás decisiones (por ejemplo, Knock Out ("KO"), KO técnico ("TKO"), retirada, renuncia, descalificación, no hacer caso a la campana, choque de cabezas, golpes bajos, etc.) se resolverán como si el boxeador hubiera ganado la pelea.
- A efectos de liquidar tu apuesta, un KO y un TKO incluirán la descalificación de un luchador o boxeador (según corresponda) y la retirada de un luchador o boxeador.
- Si un combate se detiene en medio de un asalto, para liquidar tu apuesta, se considerará que el combate ha finalizado en el asalto anterior. Por ejemplo, si un boxeador no se levanta del taburete para luchar en el quinto asalto, se considerará que la pelea se ha finalizado al final del cuarto asalto.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cualquier apuesta que haga referencia a un asalto, por ejemplo, Asaltos totales, Apuesta en un asalto, Acabar el combate sin ser noqueado, Método de resultado, Apuestas asalto a asalto, Apuestas grupales, Combinación de asalto/método, Apuesta de asalto de doble oportunidad o Más de/Menos de, o cualquier medio análogo al mismo.	1. Anularemos tu apuesta si se cambia el número de asaltos programados en un combate por cualquier motivo. 2. Para una apuesta Mayor/Menor, se aplican las Reglas de empate, sujetas al Punto 3 que se indica a continuación. 3. Las Reglas de empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate. 4. Asaltos totales se refiere a una opción de apuestas basada en el tiempo, cada punto es el equivalente a la duración de un asalto programado. Si puedes apostar a medio punto, representa la mitad del próximo asalto programada disponible; por ejemplo, con respecto a una apuesta Mayor/Menor de 1.5 en MMA: (i) Menos de 1,5 significa desde el comienzo del combate y hasta 2 minutos y 30 segundos incluidos del asalto 2; (ii) Más de 1,5 significa desde 2 minutos y 31 segundos hasta el final del combate.
Apuestas de asaltos	1. En cuanto a la liquidación de tu apuesta por nuestra parte, esto hace referencia a un boxeador o luchador (según corresponda) que gane por TKO

	o KO, o la descalificación de un boxeador o luchador (según corresponda), o la renuncia de un luchador (con respecto a la MMA) durante el asalto correspondiente. 2. Si el vencedor del combate se determina a los puntos antes de que finalicen todos los asaltos programados, o si el combate se determina por la descalificación de uno de los boxeadores o luchadores (según corresponda), liquidaremos tu apuesta en función del asalto en que haya terminado el combate.
Apuestas a grupos de asaltos	1. En cuanto a la liquidación de tu apuesta por nuestra parte, esto hace referencia a un boxeador o luchador (según corresponda) que gane por TKO o KO, o la descalificación de un boxeador o luchador (según corresponda), o la renuncia de un luchador (con respecto a la MMA) durante el grupo de asaltos correspondientes. 2. Si el vencedor del combate se determina a los puntos antes de que finalicen todos los asaltos programados, o si el combate se determina por la descalificación de uno de los boxeadores o luchadores (según corresponda), liquidaremos tu apuesta en función del asalto en que haya terminado el combate.
Duración del combate	La liquidación de tu apuesta se realizará de acuerdo con la cantidad real de tiempo que haya transcurrido en el combate hasta que se detenga.
Duración del asalto	La liquidación de tu apuesta se realizará de acuerdo con la cantidad real de tiempo que haya transcurrido durante el asalto.
Ganar a los puntos o Acabar el combate sin ser noqueado	Todos los asaltos programados deben finalizar y tanto los boxeadores como los luchadores (según corresponda) deben permanecer en pie para que puedas ganar dicha apuesta.
Combate en 60 segundos (Gone in 60 Seconds)	1. La liquidación de tu apuesta se basará únicamente en los primeros 60 segundos del Asalto 1. 2. Perderás tu apuesta si el combate no termina durante los primeros 60 segundos del Asalto 1.
En manos de los jueces o árbitros	1. La liquidación de tu apuesta vendrá determinada por la decisión que los jueces o árbitros (según corresponda) establezcan al final del combate.

	2. Anularemos tu apuesta, si el combate no se decide mediante a una resolución de los jueces o árbitros (según corresponda).
Deducción de puntos	1. Tu apuesta se liquidará si un árbitro decide oficialmente deducir un punto a un boxeador o luchador (según corresponda) por infringir las reglas o por una falta durante el combate. 2. Si no se produce dicha deducción puntos, perderás tu apuesta.
Otros eventos especiales y mercados específicos/solicitados por el cliente	Las ofertas que no estén incluidas en las ofertas anteriores tendrán reglas adjuntas o detalladas en la oferta correspondiente.

CRICKET

Reglas generales de cricket

- Si el partido de cricket finaliza en empate y no hemos ofrecido cuotas para el empate, se aplicará la Regla de empate si así lo especificamos.
- A excepción de un partido de prueba (Test Match), si el partido de cricket termina en empate y se determina mediante un partido adicional, como por ejemplo un Super Over, liquidaremos tu apuesta en función del resultado al final del partido adicional.
- Cuando un lanzador hace un lanzamiento largo (wide), todas las carreras extras atribuidas por lanzamientos largos (wides) contarán. Por ejemplo, si la bola sale más allá de los límites del campo para la jugada de 4 y se toma como 5 lanzamientos largos, para la determinación de las apuestas esto contará como 5, y no como 1 lanzamiento largo.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	<u>Bateo</u> 1. Ambos participantes deben haber podido batear una bola o haber estado en la base para batear mientras otro jugador del mismo equipo recibe una pelota para batearla.

	2. Anularemos tu apuesta si alguno de los participantes no completa su turno de bateo en las entradas. 3. El Punto 2 anterior no se aplicará a aquellas situaciones en las que el resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que el participante o los participantes en cuestión (según corresponda) completen sus entradas; tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva. 4. La Regla de empate se aplica en caso de empate. <u>Bolos</u> 1. Todos los participantes a los que se puede apostar deben lanzar al menos una bola para que tu apuesta sea válida. 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Asociación de apertura más alta	1. El primer y segundo bateador de ambos equipos deben haber completado la asociación de apertura de la primera entrada. 2. El punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta si el resultado se ha determinado de manera definitiva y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.
Caída del próximo wicket	1. Si alguno de los bateadores se lesiona y se retira debido a dicha lesión antes de que tu apuesta se haya determinado de manera definitiva (es decir, cuando el total de carreras anotadas en las entradas correspondientes haya superado el total de carreras en las que aceptamos tu apuesta), anularemos tu apuesta y, si tu apuesta se ha determinado de manera definitiva antes de la lesión y el retiro del bateador, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 2. En el caso de que un equipo realice una declaración, el número total anotado seguirá contando para la liquidación de tu apuesta por nuestra parte. 3. Tu apuesta seguirá siendo válida si las inclemencias, incluida, entre otras, la mala iluminación, detienen el juego.

	4. El Punto 3 anterior no se aplicará si se sigue jugando en el partido. Si tu apuesta no ha sido determinada de manera definitiva en ese momento, anularemos tu apuesta y, si tu apuesta ha sido determinada de manera definitiva antes de la lesión y retirada del bateador, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Primeras carreras del lanzamiento (over)	1. Cualquier extra cuenta para la liquidación de tu apuesta. 2. Tu apuesta seguirá siendo válida si el lanzamiento (over) se ha completado en su totalidad, a menos que el equipo que batea haya alcanzado el total de carreras esperadas antes de que se complete el primer lanzamiento (over).
Primera jugada en puntuar	Si la primera carrera se anota a partir de un "No ball", si ha apostado a "Extras", tu apuesta ganará.
Método de eliminación (dismissal)	1. Anularemos tu apuesta si el bateador se elimina debido a una lesión antes de que se produzca la eliminación correspondiente o si no hay eliminaciones adicionales. 2. No se tendrá en cuenta ningún otro tipo de eliminación, como por ejemplo si el bateador golpea el wicket, si el bateador toca la pelota con las manos, si el bateador obstruye el campo, si un bateador que va a entrar no está listo para jugar durante los tres minutos posteriores a que el bateador anterior haya quedado fuera o si el bateador golpea la pelota dos veces.
Próximo bateador en ser eliminado	1. Para que tu apuesta sea válida, ambos bateadores deben estar listos para batear cuando se tome el wicket correspondiente. 2. Anularemos tu apuesta si alguno de los bateadores se retira por una lesión antes de que caiga el siguiente wicket o si no se toman más wicket.
Siguiente lanzamiento (over): Más de/Menos de y Par/Impar	1. Los extras contarán para la liquidación de tu apuesta. 2. Si el lanzamiento (over) no se ha completado en su totalidad, anularemos tu apuesta a menos que el equipo bateador haya alcanzado el total de carreras que esperado antes de que se complete el primer lanzamiento (over).

	3. Para una apuesta Más de/Menos de, se aplican las Reglas de Empate, sujetas al Punto 4 que se indica a continuación. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Par/impar (Odd/Even)	Para que no anulemos tu apuesta, se debe lanzar una bola.
Más de/Menos de Total de carreras del bateador	1. Para liquidar tu apuesta, se deben completar las entradas o series correspondientes (según corresponda). 2. Si las inclemencias, como la poca luz, detiene las entradas de un bateador, anularemos tu apuesta si el resultado no se ha determinado de manera definitiva; si tu apuesta se ha determinado de manera definitiva antes de que las inclemencias detengan las entradas del bateador, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva. 3. Se considera que un resultado se ha determinado de manera definitiva si un bateador (i) ha alcanzado el número de carreras que has apostado que alcanzaría; (ii) el bateador se ha eliminado; o (iii) la entrada pertinente ha finalizado (por ejemplo, el equipo ha sido "bowled out" o ha realizado una declaración). 4. Si un bateador se retira debido a una lesión, las carreras del bateador al final de la entrada de su equipo se considerarán un resultado vinculante. 5. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 6 siguiente. 6. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Carrera hasta X carreras	Tu apuesta seguirá siendo válida a menos que alguno de los jugadores a los que has podido apostar no inicie el bateo.
Mejor bateador	1. Anularemos tu apuesta por cualquier jugador que no inicie el partido. 2. Perderás tu apuesta si seleccionas un jugador que no batea ni está en el terreno de juego.
Mejor lanzador	1. Anularemos tu apuesta por cualquier jugador que no inicie el partido. 2. Perderás tu apuesta si seleccionas un jugador que no batea ni está en el terreno de juego.

Wicket en el primer over	1. El primer over debe completarse en su totalidad para que no anulemos tu apuesta. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará en caso de que se tome un wicket en el primer over.
--------------------------	--

Partidos de overs limitados

- Los términos de esta sección se aplicarán a todos los partidos de overs limitados (por ejemplo, Big Bash, partidos internacionales de un día, partidos de un día en ligas nacionales y partidos Twenty20) y, si existe alguna diferencia con las reglas generales de cricket anteriores, estas reglas tendrán preferencia.
- Si un partido se juega en un día de "reserva", tu apuesta seguirá siendo válida.
- Cualquier otra apuesta sobre el partido (por ejemplo, Mayores bateadores, Mayores seis, Bateo y bolos Cara a cara, etc.) no incluirá ningún resultado después de que se lleve a cabo cualquier juego adicional, como por ejemplo un Super Over.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda). 2. Tu apuesta se liquidará según el resultado anunciado por el organismo, la asociación o la organización competente. 3. Sujeto al Punto 3, a continuación, se puede aplicar la Regla de empate. 4. La Regla de empate no se aplicará si el partido o la competencia (según corresponda) se determina de manera definitiva por cualquier encuentro

	adicional, como por ejemplo mediante un Super Over, en cuyo caso liquidaremos tu apuesta según el resultado al final del encuentro adicional. 5. Anularemos tu apuesta si el partido o la competencia (según corresponda) se registra como Sin resultado (es decir, el partido o la competencia (según corresponda) ha comenzado y no se puede finalizar. Por ejemplo, como resultado de las inclemencias, como por ejemplo, la poca luz).
Mayor número de carreras en los primeros 6/15 overs	1. Anularemos tu apuesta si ninguno de los equipos logra el número de overs esperados. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará si el número programado de Overs no se ha jugado en su totalidad y se ha alcanzado las carreras esperadas, o el equipo en cuestión haya sido "bowled out". 3. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Mayor puntuación individual	1. Anularemos tu apuesta si el número de Overs programados se reduce por cualquier motivo. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará si un jugador anota 100 carreras antes de la reducción del número de Overs programados.
Mayores cuatro	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.

Mayores seis	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Mayor número de eliminaciones entre wickets (Runs Out)	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.

Mayor número de wides	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Media centena/Centena en el partido	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.

Equipo del jugador con mayor puntuación	Anularemos tu apuesta si el organismo, la organización o la asociación competente no publica ningún resultado.
Equipo del mejor bateador	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva. 4. Si los bateadores de ambos equipos anotan exactamente las mismas carreras, se aplicará la Regla de empate.
Mejor bateador	1. Con respecto a un partido de un día, anularemos tu apuesta si ambos equipos no han jugado al menos 20 overs, a menos que un equipo haya sido "bowled out" en menos de 20 overs o el partido se complete antes de que se juegue cualquiera de los 20 overs. 2. Con respecto a un partido Twenty/20, anularemos tu apuesta si ambos equipos no han jugado al menos 5 overs, a menos que un equipo haya sido "bowled out" en menos de 5 overs o el partido se complete antes de que se juegue cualquiera de los 5 overs.
Mejor lanzador	1. Con respecto a un partido de un día, anularemos tu apuesta si ambos equipos no han jugado al menos 20 overs, a menos que un equipo haya sido "bowled out" en menos de 20 overs o el partido se complete antes de que se juegue cualquiera de los 20 overs.

	2. Con respecto a un partido Twenty/20, anularemos tu apuesta si ambos equipos no han jugado al menos 5 overs, a menos que un equipo haya sido "bowled out" en menos de 5 overs o el partido se complete antes de que se juegue cualquiera de los 5 overs.
Total de carreras del equipo	1. Anularemos tu apuesta si no se juega en su totalidad el número programado de overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Cuatros totales	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Seises totales	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos overs en comparación con el número de overs

	programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Total de eliminaciones entre wickets (Runs Out)	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Wides totales	1. Anularemos tu apuesta que no se haya liquidado si el número de Overs programados cuando aceptamos la apuesta se reduce en comparación con el número programado de Overs. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará y tu apuesta seguirá siendo válida: (i) con respecto a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en dos o menos Overs en comparación con el número de Overs programados; o (ii) con respecto a cualquier partido de overs limitados

	diferente a un partido Twenty/20, si las entradas de cada equipo se reducen en cuatro o menos Overs en comparación con el número de Overs programados. 3. El Punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta y esta seguirá siendo válida, si resultado se ha determinado de manera definitiva antes de que se reduzca el número programado de Overs en el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado determinado de manera definitiva.
Margen de victoria	Anularemos tu apuesta si el número de Overs programados se reduce por cualquier motivo.

Partidos de prueba/Partidos de primera clase (incluidas las competencias nacionales de cricket, por ejemplo, Sheffield Shield)

- En caso de conflicto con las Reglas generales de cricket anteriores, estas reglas tendrás preferencia.
- Anularemos tu apuesta si la asociación, el organismo o la organización competente anuncia que el partido se ha suspendido por cualquier motivo. Lo anterior no se aplicará a tu apuesta si el resultado se ha determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente determinado de manera definitiva.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Centena en el partido	Anularemos tu apuesta si no se han lanzado un total de 200 overs en el partido, a menos que el resultado ya se haya determinado de manera definitiva antes de que se hayan lanzado dicho número de overs.
Centena en la primera entrada de un partido	1. Anularemos tu apuesta si no se ha completado la primera entrada (cualquier declaración significará que se ha completado la entrada, pero cualquier suspensión debido a las inclemencias o cualquier otra razón significará que no

	se ha completado la entrada), a menos que el resultado se determine de manera definitiva antes de que se complete la primera entrada. 2. Si tu apuesta se determinó de manera definitiva antes de que se completaran las entradas correspondientes, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Centena en la segunda entrada de un partido	Anularemos tu apuesta si no se han lanzado un total de 50 overs en el partido, a menos que el resultado ya se haya determinado de manera definitiva antes de que se hayan lanzado dicho número de overs.
Centena en cualquiera de las primeras entradas	1. Anularemos tu apuesta si no se ha completado la primera entrada (cualquier declaración significará que se ha completado la entrada, pero cualquier suspensión debido a las inclemencias o cualquier otra razón significará que no se ha completado la entrada), a menos que el resultado se determine de manera definitiva antes de que se complete la primera entrada. 2. Si tu apuesta se determinó de manera definitiva antes de que se completaran las entradas correspondientes, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Doble centena en el partido	Anularemos tu apuesta si no se han lanzado un total de 200 overs en el partido, a menos que el resultado ya se haya determinado de manera definitiva antes de que se hayan lanzado dicho número de overs.
Doble entena en cualquiera de las primeras entradas	1. Anularemos tu apuesta si no se ha completado la primera entrada (cualquier declaración significará que se ha completado la entrada, pero cualquier suspensión debido a las inclemencias o cualquier otra razón significará que no se ha completado la entrada), a menos que el resultado se determine de manera definitiva antes de que se complete la primera entrada. 2. Si tu apuesta se determinó de manera definitiva antes de que se completaran las entradas correspondientes, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Doble centena en la primera entrada de un partido	1. Anularemos tu apuesta si no se ha completado la primera entrada (cualquier declaración significará que se ha completado la entrada, pero cualquier suspensión debido a las inclemencias o cualquier otra razón significará que no

	se ha completado la entrada), a menos que el resultado se determine de manera definitiva antes de que se complete la primera entrada. 2. Si tu apuesta se determinó de manera definitiva antes de que se completaran las entradas correspondientes, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Doble centena en la segunda entrada de un partido	Anularemos tu apuesta si no se han lanzado un total de 50 overs en el partido, a menos que el resultado ya se haya determinado de manera definitiva antes de que se hayan lanzado dicho número de overs.
Oportunidad doble	Anularemos tu apuesta si el partido termina en empate.
Apuesta sin empate	Anularemos tu apuesta si el partido termina en empate.
Media centena en un partido	Anularemos tu apuesta si no se han lanzado un total de 200 overs en el partido, a menos que el resultado ya se haya determinado de manera definitiva antes de que se hayan lanzado dicho número de overs.
Media centena en cualquiera de las primeras entradas	1. Anularemos tu apuesta si no se ha completado la primera entrada (cualquier declaración significará que se ha completado la entrada, pero cualquier suspensión debido a las inclemencias o cualquier otra razón significará que no se ha completado la entrada), a menos que el resultado se determine de manera definitiva antes de que se complete la primera entrada. 2. Si tu apuesta se determinó de manera definitiva antes de que se completaran las entradas correspondientes, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
Media centena en la primera entrada de un partido	1. Anularemos tu apuesta si no se ha completado la primera entrada (cualquier declaración significará que se ha completado la entrada, pero cualquier suspensión debido a las inclemencias o cualquier otra razón significará que no se ha completado la entrada), a menos que el resultado se determine de manera definitiva antes de que se complete la primera entrada. 2. Si tu apuesta se determinó de manera definitiva antes de que se completaran las entradas correspondientes, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.

Media centena en la segunda entrada de un partido	Anularemos tu apuesta si no se han lanzado un total de 50 overs en el partido, a menos que el resultado ya se haya determinado de manera definitiva antes de que se hayan lanzado dicho número de overs.
Asociación de apertura más alta	Todas las ofertas se aplicarán únicamente a la asociación de apertura de las primeras entradas correspondientes.
Primea centena en las primeras entradas	1. Anularemos tu apuesta si no se han lanzado al menos 50 overs en las primeras entradas correspondientes. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará si se ha completado la primera entrada correspondiente (lo que incluye cualquier declaración, pero no incluye ninguna suspensión debido a la climatología o cualquier otra razón).
Número de carreras de ventaja después de las primeras entradas	1. Para que tu apuesta sea válida, ambos equipos deben ser "bowled out" en sus respectivas primeras entradas o haber declarado su eliminación (cualquier suspensión debido a la climatología o cualquier otra razón significará que el equipo en cuestión no ha completado sus entradas). 2. La Regla de empate se aplicará en caso de empate.
Partido	1. Si ambos equipos han completado sus entradas dos veces y han registrado el mismo número de carreras y apuestas a (i) que cualquiera de los dos equipos gane, se aplicará la Regla de empate; o (ii) que haya un empate, perderás tu apuesta.
Mayor número de puntos	Liquidaremos tu apuesta en función del equipo que haya obtenido el mayor número de puntos según el organismo, la asociación o la organización competente.
Carreras por entradas	1. Anularemos tu apuesta si no se han lanzado al menos 50 overs en las entradas correspondientes. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará si las entradas se han jugado en su totalidad; por ejemplo, el equipo correspondiente está "all out" o el equipo correspondiente ha declarado antes de que se hayan lanzado los 50 overs. 3. Si hay una declaración de las entradas correspondientes, tu apuesta se determinará en función del total de carreras anotadas en la declaración.

Carreras por sesiones	Anularemos tu apuesta si no se han lanzado al menos 20 overs en las sesiones correspondientes.
Posición final en el partido de prueba	Si el partido termina en empate, liquidaremos tu apuesta en función del resultado del Día 5, Sesión 3.
Mejor bateador en una entrada	1. Anularemos tu apuesta si no se han lanzado al menos 50 overs en las entradas correspondientes. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará si las entradas correspondientes se han jugado en su totalidad; por ejemplo, el equipo correspondiente está "all out" o el equipo correspondiente ha declarado antes de que se hayan lanzado los 50 overs.
Mejor lanzador en una entrada	1. Podremos anular tu apuesta si no se han lanzado al menos 50 overs en las entradas correspondientes. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará si las entradas se han jugado en su totalidad; por ejemplo, el equipo correspondiente está "all out" o el equipo correspondiente ha declarado antes de que se hayan lanzado los 50 overs.
Mejor bateador del partido	1. Anularemos tu apuesta si no se han lanzado al menos 50 overs durante la duración del partido. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará si las entradas se han jugado en su totalidad; por ejemplo, el equipo correspondiente está "all out" o el equipo correspondiente ha declarado antes de que se hayan lanzado los 50 overs.
Mejor lanzador del partido	1. Anularemos tu apuesta si no se han lanzado al menos 50 overs durante la duración del partido. 2. El Punto 1 anterior no se aplicará si las entradas se han jugado en su totalidad; por ejemplo, el equipo correspondiente está "all out" o el equipo correspondiente ha declarado antes de que se hayan lanzado los 50 overs.

Apuestas en series y torneos

- En caso de conflicto con las Reglas generales de cricket anteriores, estas reglas tendrás preferencia.

- Si un torneo o una serie (según corresponda) no finaliza y el organismo, la organización o la asociación competente determina el ganador, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con dicha decisión. La Regla de empate se puede aplicar con respecto a las apuestas Cara a cara, Mejor bateador, Mejor lanzador, Mayores cuatros y Mayores seis.
- Anularemos tu apuesta si el organismo, la organización o la asociación competente no publica ningún ganador.
- Las apuestas en torneos incluirán la final, a menos que especifiquemos lo contrario.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Apuesta sin empate	Anularemos tu apuesta si no ofrecemos cuotas para un Ganador de la Serie y la Serie (según corresponda) termina en empate.
Marcador exacto de la serie	Anularemos tu apuesta si el número de partidos programado para jugarse en una Serie cambia y no refleja el número de partidos especificado en la oferta.
Máximo anotador de la Serie/Torneo	1. La regla de empate se aplica en caso de empate entre jugadores. 2. Perderás tu apuesta si el jugador por el que apostaste no participa en la Serie o el Torneo (según corresponda). 3. Anularemos tu apuesta si al menos un partido de la Serie o Torneo (según corresponda) no ha finalizado.
Máximo tomador de wicket de la Serie/Torneo	1. La regla de empate se aplica en caso de empate entre jugadores. 2. Perderás tu apuesta si el jugador por el que apostaste no participa en la Serie o el Torneo (según corresponda). 3. Anularemos tu apuesta si al menos un partido de la Serie o el Torneo (según corresponda) no ha finalizado.

CURLING

A menos que especifiquemos lo contrario, tu apuesta se liquidará en función del resultado de cualquier final adicional.

CICLISMO Y CICLOCROSS

- Liquidaremos tus apuestas en función del ciclista o equipo (según corresponda) que consiga la mejor posición al final de la etapa o evento en cuestión (según corresponda).
- Tu apuesta se liquidará en función de la posición publicada por el organismo, la organización o la asociación competente (según corresponda) cuando se realice la presentación del podio.
- Para las apuestas por etapa, la etapa se debe completar en su totalidad para que tu apuesta sea válida. Si se cancela una etapa o se produce un abandono en mitad de una etapa, todas las apuestas de dicha etapa se anularán.
- Si realizas una apuesta que depende de que un evento concluya en su totalidad, si el número total de etapas de dicho evento no concluye en su totalidad o si el organismo, asociación u organización competente elimina etapas del cálculo del resultado de dicho evento, anularemos tu apuesta. No anularemos tu apuesta: (i) si el resultado se ha determinado de manera definitiva; o (ii) si el número de etapas eliminadas no supera el 25 % del número de etapas programadas al comienzo del evento (excepto prólogos).
- Podremos anular tu apuesta si la etapa o evento en cuestión no se lleva a cabo en el mismo año calendario, a menos que la asociación, organismo u organización competente haya reprogramado dicha etapa o evento (según corresponda) para el año calendario siguiente.
- Si realizas una apuesta que consiste en el rendimiento en una etapa y se modifica el recorrido de la etapa, no anularemos dicha apuesta. Lo anterior no se aplicará cuando el organismo, la organización o la asociación competente cambie una etapa que tenga determinadas características, como una etapa de montaña, antes del inicio de dicha etapa, por una etapa con otras características diferentes, como una etapa con un perfil llano o una contrarreloj. En dicha situación, anularemos tu apuesta relacionada con el rendimiento, la cual hayas realizado antes del anuncio de la modificación de la etapa.
- Si realizas una apuesta relacionada con el rendimiento de un equipo o ciclista (según corresponda) en un evento (como, ¿ganará el ciclista x el maillot amarillo?) o una oferta de apuesta "Uno contra uno" en la que participen

dos ciclistas o dos equipos (según corresponda) en un evento, los resultados del Prólogo y/o la Contrarreloj por Equipos no contarán para la liquidación de tu apuesta, a menos que especifiquemos lo contrario.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un evento o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el evento o competencia relevante (según corresponda). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un evento o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el evento o competencia relevante (según corresponda). 2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente. 3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.

DARDOS

- Anularemos tu apuesta si el partido en cuestión no se juega en el torneo correspondiente.
- Con respecto a cualquier otra oferta no detallada a continuación, para que no anulemos su apuesta, es necesario completar al menos un set. Lo anterior no se aplicará a ningún resultado que se haya determinado de manera definitiva antes de que se abandone el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Resultado exacto (por ejemplo, el primer jugador que mete tres negras seguidas)	La parte correspondiente del partido en la que has apostado se debe completar en su totalidad para que tu apuesta sea válida.
Hándicap	1. Tu apuesta será válida siempre que se completen todos los sets programados en el partido. 2. El punto 1 anterior no se aplicará a ningún resultado que se haya determinado de manera definitiva antes de que se abandone el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Partido	1. Para que tu apuesta sea válida, se debe completar al menos un frame. 2. El jugador que avance a la siguiente ronda o gane el torneo (según corresponda) será considerado el ganador con respecto a la liquidación de tu apuesta.
Par/impar (Odd/Even)	La parte correspondiente del partido en la que has apostado se debe completar en su totalidad para que tu apuesta sea válida.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si el resultado en cuestión se ha determinado de manera definitiva antes de que se abandone el partido en cuestión, tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva. 2. Si un jugador es descalificado o se retira del partido durante la ronda o el set específico (según corresponda) y no se ha establecido ninguna selección ganadora en este mercado en el tiempo jugado antes de la descalificación o la retirada, las apuestas realizadas en este mercado se anularán ya que la ronda o el set específico (según corresponda) no se jugó en su totalidad. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente.

	4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
--	--

FÚTBOL (SOCCER)

Creador de apuestas (Bet Builder) de fútbol

- A menos que especifiquemos lo contrario, todas las apuestas se relacionarán con el tiempo regular, incluido el tiempo de descuento, y no incluyen el tiempo extra (prórroga) ni las tandas de penaltis. Ten en cuenta que si la asociación, el organismo o la organización competente determina antes del inicio del evento en cuestión que va a modificar la duración del partido en cuestión, esto se aplicará a tu apuesta.
- Todas las apuestas se liquidarán en función de los resultados oficiales publicados por la asociación, el organismo o la organización competente de la liga correspondiente, según corresponda, a menos que especifiquemos lo contrario.
- En caso de que se produzca un error, como por ejemplo en los precios, nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta realizada a dicho precio erróneo.
- En caso de que se aplase un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el partido finalice durante 48 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente.
- Si se anula alguna selección individual, o un jugador de la apuesta no participa en el partido, anularemos tu apuesta en su totalidad.
- Un penal nunca se considera un tiro libre.
- Si se lanza un penal y luego se repite, se utilizará el resultado del penal repetido para liquidar tu apuesta en lugar del penal original.
- No cuentan las tarjetas recibidas antes del inicio del partido en cuestión, en el medio tiempo, luego del partido y en la prórroga.

- Solo cuentan las tarjetas recibidas por los jugadores que están jugando en el campo.
- No cuentan las tarjetas recibidas por un jugador que haya entrado sustituyendo a otro, un entrenador o una persona del cuerpo técnico.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
¿Cuántos puntos de amonestaciones se generarán durante el partido?	1. Una tarjeta roja = 25 puntos 2. Una tarjeta amarilla = 10 puntos 3. Si un jugador recibe 2 tarjetas amarillas y luego una tarjeta roja, equivaldrá 35 puntos. 4. No cuentan las tarjetas recibidas antes del inicio del partido en cuestión, en el medio tiempo, luego del partido y en la prórroga. Las tarjetas recibidas durante el tiempo de descuento sí se tienen en cuenta. 5. Solo cuentan las tarjetas recibidas por los jugadores que están jugando en el campo. 6. No cuentan las tarjetas recibidas por un suplente que no haya participado en el partido, por el entrenador o por una persona del cuerpo técnico.
¿Cuántos tiros de esquina lanzará cada equipo en el partido?	1. Solo se tendrán en cuenta los tiros de esquina que se hayan lanzado. 2. Si se repite un tiro de esquina, solo contará como un tiro de esquina.
¿Cuántos goles se marcarán en el partido?	Para ganar tu apuesta, debes adivinar el número de goles que marcarán en total ambos equipos durante el tiempo reglamentario (incluido el tiempo de descuento, pero se excluye el tiempo extra (prórroga) y la tanda de penales).
¿Cuántos goles marcará un jugador en el partido?	Los goles en propia puerta no cuentan.
¿Cuántos puntos de amonestaciones por equipo se generarán durante el partido?	1. Una tarjeta roja = 25 puntos 2. Una tarjeta amarilla = 10 puntos 3. Si un jugador recibe 2 tarjetas amarillas y luego una tarjeta roja, equivaldrá 35 puntos.

	4. No cuentan las tarjetas recibidas antes del inicio del partido en cuestión, en el medio tiempo, luego del partido y en la prórroga. Las tarjetas recibidas durante el tiempo de descuento sí se tienen en cuenta. 5. Solo cuentan las tarjetas recibidas por los jugadores que están jugando en el campo. 6. No cuentan las tarjetas recibidas por un suplente que no haya participado en el partido, por el entrenador o por una persona del cuerpo técnico.
¿Cuántos tiros de esquina lanzará cada equipo en el partido?	1. Solo se tendrán en cuenta los tiros de esquina que se hayan lanzado. 2. Si se repite un tiro de esquina, solo contará como un tiro de esquina.
¿Cuántos goles marcará el equipo en el partido?	Para ganar tu apuesta, debes adivinar el número de goles que marcará un equipo en particular durante el tiempo reglamentario (incluido el tiempo de descuento, pero excluido el tiempo extra (prórroga) y la tanda de penales) o si el número de goles marcados por un equipo será mayor o menor que el total indicado.
¿Cuántos goles del equipo marcará un jugador en particular en el partido?	Los goles en propia puerta no cuentan.
¿De qué forma marcará un jugador determinado durante el partido para su equipo?	1. Los goles en propia puerta no cuentan. 2. Penal: el jugador por el que apostaste marcará un penal para su equipo. Un tiro libre no se considera un tiro penal. 3. Fuera del área: el jugador por el que apostaste marcará desde fuera del área de penalti de 18 yardas. 4. Tiro libre: el jugador por el que apostaste marcará directamente de tiro libre. Un penal no se considera un tiro libre. 5. De cabeza: el jugador por el que apostaste marcará un gol, calificado como gol con la cabeza o el hombro, ya sea de forma intencionada o involuntariamente. 6. Desvío: si el lanzamiento toca en otro jugador y se desvía, Opta Sport determinará quién marcó el gol, y quedará publicado tras el partido.
¿Marcarán ambos equipos en el partido?	¿Marcarán ambos equipos un gol durante el tiempo reglamentario (incluido el tiempo de descuento)?

	Para ganar tu apuesta, debes adivinar si ambos equipos marcarán un gol durante el tiempo reglamentario (incluido el tiempo de descuento, pero se excluye el tiempo extra (prórroga) o la tanda de penales).
¿Cuál será el resultado del partido?	1. ¿Cuál será el resultado al final del partido (incluido el tiempo de descuento)? 2. ¿El número de goles será superior o inferior al número indicado? 3. ¿Cuántos goles exactamente se marcarán en el partido? Para ganar tu apuesta, debes adivinar cuál será el resultado al final del tiempo reglamentario (incluido el tiempo de descuento, pero se excluye el tiempo extra (prórroga) o la tanda de penales) o si el número de goles será superior o inferior al número indicado.
¿Sucederá algo más durante el partido?	1. ¿Se producirá un hecho o evento en concreto durante el partido? 2. Por ejemplo: i. Tiros libres: ¿se marcará un tiro libre durante el partido (dicho gol se debe marcar con el primer tiro libre)? Un penal no se considera un tiro libre. ii. Madera: ¿la pelota golpeará el poste o el travesaño durante el partido sin que haya gol luego de golpear la madera? La liquidación de tu apuesta se basará en la decisión de Opta Sports, que se publicará tras el partido. iii. Penales: ¿se concederá algún penal? ¿Un jugador fallará un penal (si se repite un penal fallado, dicho penal fallado no contará)? Solo contará el resultado de un penal lanzado correctamente. Si se marcará un penal durante el transcurso del partido. Un tiro libre no se considera un tiro penal. iv. Expulsión: el jugador debe estar jugando en el campo en ese momento del partido para que la tarjeta cuente. Una apuesta relacionada con la expulsión de un jugador se liquida sobre cualquier jugador que esté jugando en el campo en dicho momento, ya sea una tarjeta roja directa o una segunda tarjeta amarilla, que automáticamente se convierte en una tarjeta roja. No cuentan las tarjetas recibidas antes del inicio del partido en

	cuestión, en el medio tiempo, luego del partido y en la prórroga. No cuentan las tarjetas recibidas por un suplente que no haya participado en el partido, por el entrenador o por una persona del cuerpo técnico.
¿Le pasará algo más a un equipo durante el partido?	1. ¿Se producirá un hecho o evento en concreto durante el partido? 2. Por ejemplo: i. Penales: ¿se concederá algún penal al equipo al que apostaste? ¿Un jugador del equipo al que apostaste fallará un penal (si se repite un penal fallado, dicho penal fallado no contará)? Solo contará el resultado de un penal lanzado correctamente. Si el equipo por el que apostaste marcará un penalti. Un tiro libre no se considera un tiro penal. ii. Madera: ¿el equipo por el que apostaste golpeará la pelota en el poste o el travesaño durante el partido sin que haya gol luego de golpear la madera? La liquidación de tu apuesta se basará en la decisión de Opta Sports, que se publicará tras el partido. iii. Expulsado: ¿el jugador del equipo por el que has apostado recibirá una tarjeta roja durante el transcurso del partido? Solo se tendrán en cuenta las tarjetas recibidas por un jugador que esté jugando en el terreno de juego en el momento que reciba la tarjeta en cuestión. La expulsión de un jugador sucede cuando cualquier jugador que esté jugando en el terreno de juego recibe una tarjeta roja, ya sea roja directa o amarilla, que automáticamente se convierte en una tarjeta roja. No cuentan las tarjetas recibidas antes del inicio del partido en cuestión, en el medio tiempo, luego del partido y en la prórroga. No cuentan las tarjetas recibidas por un suplente que no haya participado en el partido, por el entrenador o por una persona del cuerpo técnico.
¿Qué jugador anotará primero/último (según	1. Los goles en propia puerta no cuentan.

corresponda) durante un partido?	2. Anularemos tu apuesta si has apostado por un jugador que no sea titular o no sustituye a otro durante el partido en el instante en que se haya determinado el primer o el último goleador (según corresponda).
¿El jugador por el que has apostado recibirá una tarjeta amarilla o será expulsado durante un partido?	1. Las tarjetas recibidas antes del inicio del partido o luego de su finalización no cuentan. 2. Las tarjetas recibidas durante el descanso no cuentan. 3. No cuentan las tarjetas recibidas por un suplente que no haya participado en el partido, por el entrenador o por una persona del cuerpo técnico. 4. Expulsado: ¿el jugador por el que has apostado recibirá una tarjeta roja durante el partido? Solo se tendrán en cuenta las tarjetas recibidas por un jugador que esté jugando en el terreno de juego en el momento que reciba la tarjeta en cuestión. La expulsión de un jugador sucede cuando cualquier jugador que esté jugando en el terreno de juego recibe una tarjeta roja, ya sea roja directa o amarilla, que automáticamente se convierte en roja. No cuentan las tarjetas recibidas antes del inicio del partido en cuestión, en el medio tiempo, luego del partido y en la prórroga. No cuentan las tarjetas recibidas por un suplente que no haya participado en el partido, por el entrenador o por una persona del cuerpo técnico.

Reglas para apuestas de fútbol sin el creador de apuestas (Bet Builder)

- A menos que indiquemos lo contrario, todas las apuestas se relacionarán con el tiempo regular, incluido el tiempo de descuento, y no incluyen el tiempo extra (prórroga) ni las tandas de penaltis. Ten en cuenta que si la asociación, el organismo o la organización competente determina antes del inicio del evento en cuestión que va a modificar la duración del partido en cuestión, esto se aplicará a tu apuesta.
- Todas las apuestas se liquidarán en función de los resultados oficiales publicados por la asociación, el organismo o la organización competente, según corresponda, a menos que especifiquemos lo contrario.
- A menos que especifiquemos lo contrario, si apuestas por que un equipo en particular gane una cantidad/selección de trofeos en la misma temporada, la liquidación se basará en el desempeño del equipo en

las siguientes competencias: liga nacional, torneo equivalente a la FA CUp y la League Cup, así como la Liga de Campeones o la Liga Europa. No cuentan otros trofeos (por ejemplo, la Supercopa nacional y europea, la Copa del Mundo de Clubes).

- Los goles en propia puerta no contarán para un jugador seleccionado a menos que la oferta de apuesta especifique lo contrario.
- Si apuestas al número de tarjetas amarillas y/o rojas recibidas o haces una apuesta relacionada con puntos, solo contarán las tarjetas que reciba un jugador que esté jugando en el terreno de juego en el momento en que reciba la tarjeta. No se aplicarán medidas disciplinarias como las tarjetas recibidas o las suspensiones impuestas a un jugador que no esté jugando en el terreno de juego y medidas disciplinarias impuestas antes o luego del partido.
- Si apuestas a que una persona recibirá una acción disciplinaria como tarjetas recibidas o faltas, será necesario que los jugadores por los que puedes apostar estén jugando en el campo en el partido en cuestión; de lo contrario, se anulará tu apuesta.
- El término "Doblete Nacional" significa un equipo que gana la liga nacional y la FA Cup o torneo equivalente en un país diferente.
- Cuando no tienes la posibilidad de apostar sobre un participante por falta de ofertas, puedes contactar con nosotros a través del chat en vivo; podremos responder, aceptar o rechazar dicha solicitud a nuestro criterio exclusivo.
- Anularemos cualquier apuesta basada en el desempeño de un jugador si este no está en la lista para comenzar el partido o es un suplente que no participa en el partido.
- Un penal nunca se considera un tiro libre.
- Si se vuelve a lanzar un penal, se utilizará el resultado del penal repetido para liquidar tu apuesta.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Totales agregados del torneo	1. Para liquidar tu apuesta, se utilizarán las estadísticas oficiales publicadas por la asociación, el organismo o la organización competente. 2. A menos que especifiquemos lo contrario, tu apuesta incluirá el tiempo de descuento y la prórroga, pero excluirá las tandas de penales.
Goleador en cualquier momento / Jugador que marque dos o más goles / Jugador que marque un hat-trick (tres goles)	1. Los goles en propia puerta no cuentan. 2. Anularemos tu apuesta si el jugador por el que has apostado no comienza el partido o un suplente que no participa en el partido.
Puntos por tarjeta	1. Tarjeta roja: 25 puntos. 2. Tarjeta amarilla: 10 puntos. 3. Un jugador puede recibir hasta 35 puntos durante un partido.
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar estén jugando en el partido o competencia relevante (según corresponda). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Golpear la madera	1. Si la pelota golpea el poste o el travesaño y entra en la portería inmediatamente después (por ejemplo, si la pelota entra al tocar el poste o el travesaño), perderás tu apuesta. 2. Se debe tirar a la portería del equipo contrario; los disparos que se realicen a propia puerta no contarán.
Primer jugador en marcar	1. Tu apuesta consiste en que un jugador marque el primer gol durante un período preestablecido del partido o el primer goleador de su equipo durante el partido. 2. Los goles en propia puerta no cuentan. 3. Anularemos tu apuesta si has apostado por un jugador que no es titular o un suplente que no participa en el partido en el instante en que se haya determinado el primer goleador.
Último jugador en marcar	1. Tu apuesta consiste en que un jugador marque el último gol durante un período preestablecido del partido o el último goleador de su equipo durante el partido.

	2. Los goles en propia puerta no cuentan. 3. Anularemos tu apuesta si has apostado por un jugador que no es titular o un suplente que no participa en el partido en el instante en que se haya determinado el último goleador.
Mejor jugador del partido	1. Anularemos tu apuesta si el jugador por el que has apostado no comienza el partido o un suplente que no participa en el partido.
Matchcast	1. Una apuesta Matchcast te permite combinar dos apuestas al mismo tiempo relacionadas con el mismo partido. 2. Los goles en propia puerta no cuentan. 3. Si tu apuesta se relaciona con el primer o último jugador que anote un gol, a las disposiciones pertinentes de esta tabla se aplicarán a tu apuesta. En el resto de circunstancias, tu apuesta seguirá siendo válida, independientemente de cuándo entre un sustituto al campo o cuándo se sustituya a un jugador.
Próxima asistencia	1. Anularemos tu apuesta si apuestas por un jugador que no comienza el partido o un suplente que participa en el partido luego de que se haya marcado el gol relacionado con tu apuesta. 2. Se aplica el tiempo de descuento, pero no el tiempo extra (prórroga) ni las tandas de penales. 3. Si la asociación, el organismo o la organización competente decide que ninguna asistencia es válida, anularemos tu apuesta. 4. Si el siguiente gol es un gol en propia puerta o no se marca otro gol, anularemos tu apuesta.
Siguiente anotador	1. Anularemos tu apuesta si apuestas por un jugador que no comienza el partido o un suplente que participa en el partido luego de que se haya marcado el gol relacionado con tu apuesta. 2. Se aplica el tiempo extra (prórroga), pero no las tandas de penales.
Próximo jugador en recibir una tarjeta	1. Anularemos tu apuesta si apuestas por un jugador que no comienza el partido o un suplente que no participa en el partido. 2. Se aplica el tiempo de descuento, pero no el tiempo extra (prórroga) ni las tandas de penales.

Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más jugadores en un partido, evento o torneo (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) por los que puedas apostar, comiencen o sea un suplente que participe en el partido, torneo o competencia relevante (según corresponda). 2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente. 3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Scorecast	1. Una apuesta Scorecast te permite combinar dos apuestas al mismo tiempo relacionadas con el mismo partido. 2. Los goles en propia puerta no cuentan. 3. Si tu apuesta se relaciona con el primer o último jugador que anote un gol, a las disposiciones pertinentes de esta tabla se aplicarán a tu apuesta. 4. En una apuesta Scorecast, anularemos la apuesta en su totalidad si, con respecto a la apuesta por el Primer jugador que marca un gol o al Último jugador que marca un gol, el jugador por el que has apostado no comienza el partido o es un suplente que no participa en el partido. 5. En el resto de circunstancias, tu apuesta seguirá siendo válida, independientemente de cuándo entre un sustituto al campo o cuándo se sustituya a un jugador.
Desde dónde marcará un jugador	1. Tu apuesta se liquidará en función del lugar donde el jugador en cuestión haya realizado el disparo. 2. Los goles marcados a causa de desvíos no contarán. 3. Si el jugador golpea la pelota cuando esta se encuentra dentro o sobre el área de penal, o de alguna forma toca el área de penal, se considerará que el disparo se ha realizado en el área de penal correspondiente.

Reglas del fútbol: eSoccer

Partidos abandonados y aplazados

Normas generales

- Las apuestas realizadas en eSoccer están sujetas a las reglas generales de apuestas del sitio.
- Los relojes y marcadores de los partidos se utilizan únicamente con fines de consulta.
- Los nombres de los equipos se muestran en el siguiente formato, incorporando el equipo seleccionado y el jugador que lo controla:
 - 1 - Equipo seleccionado (por ejemplo, Bayern Munich)
 - 2 - Nombre del jugador (por ejemplo, Mosquito)
 - Esto se mostrará en el sitio como "Bayern Munich (Mosquito)"

Partidos aplazados

- Si un partido/evento se pospone o retrasa a una hora/fecha posterior, se mantendrán todas las apuestas realizadas en estos eventos.
- Si se cancela un evento/partido, se anularán todas las apuestas realizadas en todos los mercados.

Partidos abandonados

- Si un partido se abandona por cualquier motivo (p. ej., desconexión imprevista), EXCEPTO por "Rage Quit":
- Para apuestas previas al partido: este partido no se considerará válido para la liquidación de apuestas.
 - Todas las apuestas previas al partido se liquidarán según los resultados del primer partido totalmente completado.
 - Si después de un abandono el partido no se repite, los mercados en los que se haya establecido una ganancia se liquidarán y el resto de mercados se anularán.
- Para apuestas durante el juego: los mercados en los que se haya establecido una ganancia se liquidarán y el resto de mercados se anularán.

Regla de la FIFA 'Rage Quit'

- Si existes pruebas evidentes de que un partido finalizó debido a un 'Rage Quit' por parte de uno de los participantes, el partido se otorgará al equipo que iba ganando en el momento de la desconexión intencionada.
- El resultado del partido, las apuestas del partido en vivo, la clasificación y la clasificación en vivo se liquidarán según el resultado en el momento del "Rage Quit".
- El resto de mercados en los que se haya establecido una selección ganadora también se liquidarán de forma normal tanto antes del partido como durante el mismo; el resto de demás mercados se anularán.
- La línea de resultado predeterminado de 3-0 no es relevante para la liquidación de apuestas.

eSports - Torneos FIFA (8/10/12 Minutos)

Resultado final (incluidas las apuestas del primer tiempo)

Descripción del mercado: predecir el resultado de un partido (o mitad) según: victoria local | empate | victoria visitante, que a veces indicada en nuestro sitio web/cupones como 1 | X | 2.

- Los términos tiempo normal, tiempo completo y tiempo de juego relevante (por ejemplo, 10 minutos, 12 minutos) se utilizan para indicar el período de juego.
1. Las apuestas se liquidan sobre los eventos que se producen en el tiempo normal.
 - Esto incluye cualquier lesión/tiempo de descuento agregado al final del tiempo normal.
 2. La prórroga o cualquier medio utilizado para determinar un resultado después del tiempo normal, es decir, la prórroga no contará salvo que la apuesta se haya realizado en el mercado "Apuestas de partido incluyendo prórroga".

3. Cuando un partido se haya programado para una duración más corta, según lo acordado por las leyes de la competencia o por ambas partes antes del inicio, las apuestas realizadas en estos partidos se liquidarán al final de la duración acordada del partido.
4. La liquidación se producirá en tiempo real, según la información de nuestros proveedores de servicios.

Total de goles Más/Menos (incluidas las apuestas de la primera parte)

Descripción del mercado: predecir si el número de goles marcados en un partido (o mitad) será mayor o menor al número especificado.

- Si el mercado es más/menos de 2.5 goles:
 - Menos significa 0, 1 o 2 goles
 - Más significa 3 goles o más
- 1. Las apuestas se liquidan sobre los eventos que se producen en el tiempo normal.
 - Esto incluye cualquier lesión/tiempo de descuento agregado al final del tiempo normal.
- 2. La prórroga no cuenta.
- 3. La liquidación se producirá en tiempo real, según la información de nuestros proveedores de servicios.

Próximo gol (número)

Descripción del mercado: predecir qué equipo marcará el próximo gol. El gol entre paréntesis indica el número del gol.

- Por ejemplo, "Próximo gol (4)" es el mercado de qué equipo marcará el cuarto gol del partido.
- 1. Las apuestas se liquidan sobre eventos que se producen en el tiempo normal.
 - Esto incluye cualquier lesión/tiempo de descuento agregado al final del tiempo normal.
- 2. La prórroga no cuenta.

3. La liquidación se producirá en tiempo real, según la información de nuestros proveedores de servicios.

GOLF

- Tu apuesta seguirá siendo válida siempre que la ronda o el torneo en el que hayas apostado se juegue dentro del mismo año calendario, a menos que la asociación, el organismo o la organización competente hayan establecido otros acuerdos con respecto a la ronda o el torneo correspondiente para que se juegue en el año calendario siguiente.
- Si en un torneo se produce un desempate establecido por la asociación, el organismo o la organización competente, el resultado de dicho desempate se aplicará a la liquidación de tu apuesta.
- Perderás tu apuesta si lo haces por un golfista y dicho golfista: (i) comienza un torneo pero luego se retira de forma voluntaria; o (ii) es descalificado del torneo. Lo anterior no se aplicará a tu apuesta si dicha apuesta se ha determinado de manera definitiva antes de que suceda (i) o (ii); tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
- Cualquier alusión a "Grandes torneos de golf masculinos", "Grandes torneos" o "Majors" hará referencia a aquellos torneos a los que la PGA designe como tales durante la temporada en curso, independientemente de cualquier cambio de lugar, fecha u otros cambios.
- Las ofertas de apuestas decididas de manera definitiva se considerarán apuestas válidas incluso si no se juegan 36 hoyos y/o la asociación, organismo u organización competente no ha publicado un resultado oficial.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	1. Para que tu apuesta sea válida, todos los golfistas por los que has apostado deben comenzar en el torneo o ronda correspondiente a la que se hace referencia en dicha apuesta.

	2. Si tienes la oportunidad de apostar por el desempeño de dos golfistas y dichos golfistas terminan en la misma posición y no te ofrecemos la posibilidad de apostar por un empate, te devolveremos el importe de tu apuesta. 3. Si tienes la oportunidad de apostar por tres golfistas y tres golfistas o dos de los tres terminan en la misma posición, se aplicará la Regla de empate. 4. Si realizas una apuesta Cara a cara (Head to Head) que se basa en la posición final de los golfistas en un torneo, para liquidar dicha apuesta: (i) si un golfista no pasa el primer "corte" del torneo, el otro golfista será el ganador; (ii) si ningún golfista pasa el primer "corte" del torneo, el golfista con la tarjeta de golpes más baja será el ganador; (iii) si ningún golfista pasa el primer "corte" del torneo, pero tienen exactamente la misma tarjeta de golpes, anularemos tu apuesta; o (iv) si un golfista es descalificado por la organización, asociación u organismo competente (según corresponda) después del primer "corte" de un torneo, dicho golfista se seguirá considerado que ha vencido a un golfista que no haya pasado el primer "corte" del torneo.
Pasar el corte	1. Para que tu apuesta sea válida, la organización, organismo u organización competente debe publicar el primer "corte" oficial del torneo. 2. Si hay más de una fase de cortes en el torneo, liquidaremos tu apuesta en función de si el jugador ha sido eliminado o no luego del primer "corte" del torneo. 3. Si un golfista se retira o es descalificado de un torneo antes de que se haya realizado el primer "corte" de dicho torneo, para liquidar tu apuesta, se considerará que dicho golfista no ha pasado el "corte". 4. Si ya se ha realizado el primer "corte" de un torneo y un golfista se retira o es descalificado de un torneo, dichas circunstancias no modificarán la liquidación original de tu apuesta.
No pasar el corte	1. Para que tu apuesta sea válida, la organización, organismo u organización competente debe publicar el primer "corte" oficial del torneo.

	2. Si hay más de una fase de cortes en el torneo, liquidaremos tu apuesta en función de si el jugador se ha clasificado o no luego del primer "corte" del torneo. 3. Si un golfista se retira o es descalificado de un torneo por la organización, asociación u organismo competente (según corresponda), antes de que se haya realizado el primer "corte" de dicho torneo, para liquidar tu apuesta, se considerará que dicho golfista no ha pasado el "corte". 4. Si ya se ha realizado el primer "corte" de un torneo y un golfista se retira o es descalificado de un torneo por la organización, asociación u organismo competente (según corresponda), dichas circunstancias no modificarán la liquidación de tu apuesta.
Orden de Mérito	Liquidaremos tu apuesta en función del ganador general luego de la conclusión del último torneo relevante. Si existen consultas, descalificaciones o modificaciones posteriores, la liquidación de tu apuesta no se verá afectada.
Apuesta a largo plazo: Mejor país, Ganador de grupo, etc.	1. Si hay un número limitado de golfistas por los que puedes apostar, podemos aplicar la Regla 4 (caballos/galgos retirados) con respecto a cualquier golfista que no comience la ronda o el torneo correspondiente. 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate. 3. El Punto 2 anterior no se aplicará en caso de que haya un desempate para determinar el resultado.
Posición	Con respecto a las apuestas por el Ganador de la competencia y a el Mejor país, anularemos cualquier apuesta que realices por un golfista que no compita en un torneo, siempre que dicha apuesta la realices después de las 00:00 CET del lunes de la semana en que comienza el torneo.
Rendimiento en el torneo (por ejemplo, Ganador del torneo, Posición en el Torneo, Ganador de grupo, Mejor país en el torneo, Posición final individual en el torneo)	Para que tu apuesta sea válida: (i) todos los jugadores del torneo deben haber finalizado los 36 hoyos; y (ii) el organismo, asociación u organización debe compartir el resultado oficial.

Ganador: Ganador de la competencia/Mejor país	Con respecto a las apuestas por el Ganador de la competencia y a el Mejor país, anularemos cualquier apuesta que realices por un golfista que no compita en un torneo, siempre que dicha apuesta la realices después de las 00:00 CET del lunes de la semana en que comienza el torneo.
---	---

BALONMANO

- A menos que especifiquemos lo contrario, si apuestas en una oferta relacionada con un jugador, liquidaremos tu apuesta en función del resultado al final de la segunda mitad del tiempo reglamentario y no se tendrá en cuenta la prórroga ni la tanda de penales para liquidar tu apuesta.
- La liquidación de tu apuesta se determinará según las estadísticas oficiales publicadas por la asociación, el organismo o la organización competentes.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda). 2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente.

	3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Totales del torneo acumulados	A menos que especifiquemos lo contrario, las cantidades totales de dichas apuestas incluirán el tiempo extra (prórroga), pero no las tandas de penales.

HOCKEY SOBRE HIELO

- A menos que especifiquemos lo contrario, cualquier apuesta que realices por un jugador en un partido determinado (que no sea una apuesta total) se liquidará según el resultado al final del tercer período y las prórrogas; las tandas de penales no contarán para la liquidación de tu apuesta.
- Liquidaremos cualquier apuesta total que realices por un jugador y cualquier apuesta total que realices por un equipo, en relación con el evento o torneo relevante, según las estadísticas publicadas por la asociación, el organismo o la organización competentes. A menos que especifiquemos lo contrario, las apuestas incluirán las prórrogas, pero no las tandas de penales.
- La liquidación de tu apuesta se determinará según las estadísticas publicadas por la asociación, el organismo o la organización competentes.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes (según corresponda) en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen en el partido o competencia relevante (según corresponda).

	2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente. 3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate. 4. Si realizas una apuesta relacionada con el número total de goles anotados en un partido que incluye los goles anotados por cada uno de los equipos en el tiempo extra (prórroga) o en la tanda de penales, los gol anotados por un equipo durante el tiempo extra (prórroga) o en la tanda de penales contarán como un solo gol para ese equipo. Por ejemplo, si en el tiempo extra (prórroga) un equipo anota dos goles y luego anota dos penales en la siguiente tanda de penales, consideraremos que dicho equipo ha anotado un gol durante el tiempo extra (prórroga) y un gol en la tanda de penales.
Totales del torneo acumulados	A menos que especifiquemos lo contrario, estas apuestas incluirán las prórrogas, pero no las tandas de penales.

DEPORTES DE MOTOR (DISTINTOS A SPEEDWAY)

- Estas reglas se aplican a las carreras de motor como: (i) A1 GP; (ii) CART; (iii) Carreras de circuito; (iv) Deutsche Tourenwagen Masters; (v) Carreras de resistencia; (vi) Fórmula 1; (vii) Indy Car; (vii) Motociclismo; (viii) NASCAR; (ix) Rally; (x) Rally-cross; (xi) Superbike; y (xii) Turismos.
- Estas reglas no se aplicarán a Speedway. Para ofertas relacionadas con Speedway, consulta las reglas correspondientes [aquí](#).
- A menos que especifiquemos lo contrario, liquidaremos tu apuesta de acuerdo con la clasificación y el tiempo en vivo transmitido por televisión en el momento de las presentaciones del podio, o al final de la sesión, carrera o evento correspondiente (según corresponda). Si la correspondiente pertinente no está disponible o está incompleta, o no se transmite por televisión en el momento de la presentación del podio, se considerará vinculante la información oficial que se publique primero en el sitio oficial de la asociación, organismo u organización competente, independientemente de los ascensos, descensos, apelaciones y/o sanciones

posteriores que se impongan después del final de la sesión, carrera o evento que estén relacionados con la apuesta.

- Si durante una sesión de clasificación de una carrera la asociación, organismo u organización componente impone una penalización de tiempo, dicha penalización se aplicará a tu apuesta. Cualquier otro ascenso o descenso de la parrilla no se aplicará a tu apuesta.
- En caso de apostar por el rendimiento de un equipo y se produzca algún cambio en los pilotos (según corresponda) que participen en el equipo, tu apuesta seguirá siendo válida.
- Si un piloto con respecto a una carrera o evento (según corresponda) sufre un retraso en la salida o comienza desde el pit lane, se considerará que dicho piloto participó en el evento o carrera (según corresponda).
- Si un evento o carrera (según corresponda) ve reducida su duración (por ejemplo, a causa de las condiciones climáticas u otros eventos o situaciones), pero dicho evento o carrera (según corresponda) se sigue considerando un evento o carrera oficial (según corresponda) por el organismo, la asociación o la organización competente, se considerará que dicha carrera o evento (según corresponda) se llevó a cabo. Lo anterior se aplicará, incluso si el organismo, la asociación o la organización competente realizan algún cambio debido a que la carrera o el evento (según corresponda) no se completaron como estaba previsto en un principio.
- La liquidación de cualquier oferta de apuesta a largo plazo en un mercado en particular se basará en la clasificación publicada inmediatamente después de la finalización de la última carrera de la temporada e incluirá cualquier decisión tomada por la asociación, el organismo o la organización competente durante la temporada y antes de la última carrera. Cualquier decisión (incluso una apelación de una decisión anterior) adoptada por la asociación, el organismo o la organización competente luego del final de la última carrera estipulada no influirá en la liquidación de la apuesta.
- Si realizas una apuesta en cualquier evento, carrera, sesión, vuelta o serie (según corresponda) de deportes de motor que se reanuda, tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado proporcionado luego de la reanudación de dicho evento, carrera, sesión, vuelta o serie (según corresponda). Lo anterior no se aplicará a tu apuesta, si el resultado de dicha apuesta se determinó de forma definitiva antes de la reanudación; tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que ya se había determinado.

- Si un piloto ha participado en una sesión de práctica oficial o una sesión de clasificación autorizada por la asociación, el organismo o la organización competente para un evento o una carrera, se considerará que dicho piloto ha participado en el evento o la carrera en cuestión (según corresponda). Para evitar cualquier tipo de duda, esto se aplicará incluso si el piloto no participa en la carrera o el evento (según corresponda).
- Para la liquidación de apuestas, se considerará que la carrera ha comenzado en el instante en que comienza la primera vuelta o, si hay una vuelta de calentamiento antes de la primera vuelta, al comienzo de la vuelta de calentamiento.
- Anularemos tu apuesta, si apuestas por el rendimiento de un equipo en una carrera y el número inicial especificado de automóviles o motocicletas (según corresponda) de dicho equipo no comienza la carrera correspondiente.
- La liquidación de apuestas relacionadas con la entrada del "Safety Car" a la pista después de que haya comenzado la carrera no tendrá en cuenta los casos en los que la carrera real comience después del "Safety Car".
- Solo los resultados posteriores al inicio oficial de una carrera se incluirán en las apuestas realizadas por el primer/próximo piloto en retirarse en una carrera. Cualquier retirada o abandono (según corresponda) que suceda antes del inicio real de la carrera (incluso durante cualquier vuelta de calentamiento) no se tendrá en cuenta para la liquidación de la apuesta.
- Si se produce algún cambio en el calendario de dicha carrera, sesión de clasificación o evento de deportes de motor, su ubicación o cualquier cambio significativo para el circuito, tu apuesta seguirá siendo válida y liquidaremos tu apuesta en dicha carrera, sesión de clasificación o evento siempre que dicha carrera o evento (según corresponda) se celebre en la misma temporada. Sin embargo, si realizas la apuesta después de las 00:00 CET del lunes de la semana en la que estaba programado el inicio de la carrera, sesión o evento en cuestión, y dicha carrera, evento o sesión no se celebra en el plazo de una semana desde la fecha en la que dicha carrera, sesión o evento estaba programado en el momento en que realizaste tu apuesta, anularemos tu apuesta. Además, anularemos tu apuesta en cualquier carrera, sesión de clasificación o evento de deportes de motor, si no se celebra en la misma temporada.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Primer auto en retirarse	Tu apuesta se liquidará en la vuelta en la que se considere que el auto se ha retirado de la carrera. Liquidaremos tu apuesta si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, de acuerdo con la Regla de empate.
Primer piloto en retirarse	Tu apuesta se liquidará en la vuelta en la que se considere que el piloto se ha retirado de la carrera. Liquidaremos tu apuesta si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, de acuerdo con la Regla de empate.
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en una carrera o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta seguirá siendo válida siempre que todos los participantes (según corresponda) por los que puedas apostar comiencen la sesión de carrera en la que has apostado, independientemente de si reciben o no un tiempo oficial. 2. Si los participantes por los que has apostado no finalizan la carrera, el factor determinante que utilizaremos para liquidar tu apuesta será el participante (según corresponda) que completó el mayor número de vueltas. 3. El Punto 2 anterior no se aplicará si los participantes por los que hayas apostado no finalizan la carrera y completan el mismo número de vueltas y, en dicho caso, anularemos tu apuesta. 4. Los Puntos 2 y 3 anteriores no se aplicarán a los rallyes en los que al menos uno de los participantes por el que puedas apostar complete el evento. 5. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Ganador Final	No te devolveremos el importe de la apuesta que realices por un participante que no participe (sin importar el motivo) en la sesión, evento o campeonato correspondiente.
Posición	No te devolveremos el importe de la apuesta que realices por un participante que no participe (sin importar el motivo) en la sesión, evento o campeonato correspondiente.
Carrera hasta finalizar	Tu apuesta se liquidará según las normas oficiales de la asociación, organismo u organización competente.

NETBALL

- Para que tu apuesta sea válida, el partido en cuestión debe completarse en su totalidad. Lo anterior no se aplicará a tu apuesta si su resultado se determinó de forma definitiva antes del abandono del partido correspondiente; tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que ya se había determinado.
- A menos que especifiquemos lo contrario, cualquier tiempo extra jugado en un partido contará para la liquidación de tu apuesta con respecto a dicho partido.
- Las ofertas de "Apuestas de margen" y "Descanso/Final del partido" se liquidan de acuerdo con el resultado luego del final de los 60 minutos de juego (no contará ningún tiempo extra). En eliminatorias, el tiempo extra contará en tu apuesta y si el partido sigue empatado tras 14 minutos, el primer equipo que tenga una ventaja de dos puntos se considerará ganador.
- Con respecto a las Apuestas de margen, se aplican las Reglas de empate a menos que tengas la posibilidad de apostar por un empate.
- Tu apuesta será válida con respecto al rendimiento del jugador si todos los jugadores por los que puedas apostar jueguen durante el torneo o partido correspondiente.

PESÄPALLO - TAMBIÉN CONOCIDO COMO BÉISBOL FINLANDÉS

Normas generales

- Liquidaremos tu apuesta según el resultado luego de que se hayan completado las cuatro entradas programadas. Cualquier jugada adicional en un partido, por ejemplo en períodos de prolongación/supervuoropari no se tendrá en cuenta con respecto a la liquidación de la apuesta, a menos que especifiquemos lo contrario.

GALGOS

- A menos que especifiquemos lo contrario, todos los mercados de carreras individuales se determinarán de acuerdo con el resultado oficial proporcionado por el juez. Las descalificaciones, apelaciones o modificaciones posteriores al resultado no se tendrán en cuenta.
- Anularemos cualquier apuesta que no sea una apuesta anticipada (ante-post), si la carrera se abandona o se declara nula.
- A menos que especifiquemos lo contrario, tu apuesta seguirá siendo válida incluso si se modifica la hora de inicio programada de una carrera en la que has apostado.
- Cuando una carrera se considera nula y se vuelve a correr, todas las apuestas serán válidas para los galgos que participen en la nueva carrera, a menos que haya un No corredor, en cuyo caso todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para galgos.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Anticipada (Ante-Post): apuesta que se realiza antes de que se conozcan las Declaraciones Finales	1. Las apuestas anticipadas se acepta sobre la base de "all in", tanto si el galgo participa como si no lo hace. Esto significa que si el galgo no corre o no participa en la carrera o evento mencionado (según corresponda), perderás tu apuesta. Esto se aplica incluso si el galgo no se inscribió en la carrera, siempre que exista la posibilidad de que pudiera haber sido inscrito más adelante. 2. Perderás tu apuesta si el galgo por el que apostaste no corre. 3. Las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para galgos (como se detalla a continuación) solo se aplicará si así lo especificamos. 4. Anularemos una apuesta anticipada si: (i) la carrera en cuestión se abandona o es declarada nula por la asociación, organismo u organización competente y no se celebra donde estaba previsto durante los 14 días a partir de la hora de inicio programada de la carrera original y siempre que todas las condiciones de la carrera repetida sean exactamente las mismas que las de la carrera original (por ejemplo, la carrera repetida se lleva a cabo en el mismo lugar, en la misma pista y no se vuelven a abrir las inscripciones); o (ii) las condiciones de la

	carrera se modifican (como se detalla en las Reglas de apuestas de Tattersalls, que se pueden encontrar aquí: http://www.tattersallscommittee.co.uk/) luego de realizar la apuesta. 5. Las apuestas anticipadas se liquidan al precio y los términos de la sección de apuestas Ganador-Colocado (Each Way) a Colocado (Place) y Ganador (Win) que sean aplicables cuando aceptamos tu apuesta. Si una apuesta se acepta con unas cuotas incorrectas o con los términos de la sección de apuestas Ganador-Colocado (Each Way) a Colocado (Place) y Ganador (Win), nos reservamos el derecho de liquidar la apuesta como nula y recibirás la devolución del importe correspondiente de la apuesta.
Distancia	<u>Reglas generales</u> 1. Las apuestas de distancia ganadora se liquidarán en función de la distancia entre el primer y el segundo galgo que pasen por meta, según lo determinen los organizadores de la carrera. 2. Se aplicarán los siguientes valores numéricos: nariz = 0.05 del largo de un galgo, media cabeza = 0.1 del largo de un galgo, cabeza = 0.2 del largo de un galgo, cuello = 0.3 del largo de un galgo, $\frac{1}{2}$ l = 0.5 del largo de un galgo, $\frac{3}{4}$ l = 0.75 del largo de un galgo. 3. La distancia máxima ganadora para una carrera es de 12 largos de galgo. Como ejemplo, si el primer galgo le gana al segundo por 15 largos, consideraremos que la distancia ganadora es de 12 largos. <u>Galgo ganador</u> 1. Las apuestas se realizan por las distancias ganadoras de un galgo específicas de una carrera. 2. Anularemos tu apuesta si los organizadores de la carrera no publican los resultados. 3. Perderás tu apuesta si el galgo por el que apostaste no participa en la carrera correspondiente. <u>Carreras ganadoras en una reunión</u>

	1. Las apuestas se realizan por la suma de las distancias ganadoras de una reunión de carreras. 2. Si al menos una carrera se abandona o los organizadores la consideran nula, anularemos todas las apuestas. Lo anterior no se aplicará a apuestas cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes del abandono de la carrera en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. <u>Carrera ganadora</u> 1. Si los organizadores de la carrera no publican los resultados, anularemos tu apuesta. 2. Anularemos tu apuesta si los organizadores de la carrera no publican los resultados.
Ganador-Colocado (Each Way) y Ganador (Win)	1. Una apuesta Ganador (Win) es una apuesta en la que se realiza un pronóstico sobre un único resultado de una única carrera. Es posible que también esté disponible la opción de apuesta Ganador-Colocado (Each Way). Una apuesta Ganador-Colocado (Each Way) consta de dos partes, la parte de Ganador (Win) y la parte de Colocado (Place). Cada parte es una apuesta idéntica; por ejemplo, una apuesta Each Way de 20 euros costará un total de 40 euros. Al realizar este tipo de apuesta, estás apostando a que tu selección ganará o se terminará entre los primeros puestos. 2. Si tu selección gana, recibirás tanto la parte de Ganador como la de Colocado de tu apuesta; sin embargo, si tu selección no gana pero es colocada, es decir, queda en segundo lugar, entonces solo la parte de la Posición de tu apuesta se usa para calcular las ganancias en términos de la posición (por ejemplo, 1/4 para las dos primeras posiciones). En dichas circunstancias, perderás la parte de Ganador de tu apuesta. 3. Las apuestas Each Way se rigen por los términos de apuestas de Colocado de Precio de Salida. Esto significa que la parte de Colocado de tu apuesta vendrá determinada por el número de galgos que están preparados para el pistoletazo de salida y no por el número de corredores declarados cuando se aceptó tu

	apuesta. La parte de "Colocado" de las apuestas Each Way tendrá los siguientes términos de Colocado: <u>Carreras sin hándicap (donde ningún galgo recibe una ventaja inicial)</u> i. 2 a 4 corredores: solo ganador ii. 5 a 6 corredores: 1/4 cuotas 1, 2 iii. 8 o más corredores: corredores 1/5 cuotas 1, 2, 3 <u>Carreras con hándicap (donde uno o más galgos reciben una ventaja inicial)</u> iv. 2 a 4 corredores: solo ganador v. 5 a 7 corredores: 1/4 cuotas 1, 2 4. Todas las apuestas Each Way se liquidan de "ganador a ganador", de "colocado a colocado". 5. Si el galgo por el que apostaste no termina la carrera, perderás la apuesta. 6. Si un galgo por el que apostaste no participa (No corredor) luego de que el Show Price (precio ofrecido en un hipódromo inmediatamente antes del comienzo) haya sido transmitido desde la pista, las apuestas realizadas en esa selección se declararán anuladas. Las deducciones de la regla 4(c) de Tattersalls para galgos (como se indica a continuación) se aplicarán a los galgos restantes de la carrera en cuestión. 7. Puedes tener la oportunidad de realizar una apuesta en una oferta de "Apuesta sin". En dicho caso, puedes apostar a que un galgo listado termina en la posición más alta de la carrera en una apuesta Each Way, como si el galgo listado no hubiera participado en la carrera. Las deducciones de la regla 4(c) de Tattersalls para galgos (como se indica a continuación) se aplicarán en el caso de cualquier galgo que no participe (No Corredor) con respecto a una oferta de "Apuesta sin".
Forecast o Tricast	1. Las apuestas Forecast se aceptan en todas las carreras de tres o más corredores y se liquidarán como una apuesta Forecast directa (straight forecast) (se indican las dos selecciones que llegarán en primera y segunda posición en el orden correcto) de acuerdo con el dividendo de una Forecast directa computarizado. Si hay menos de tres corredores en una carrera, todas las

	apuestas Forecast para esa carrera se anularán. Se aceptan apuestas Tricast en carreras en las que se declara un dividendo tricast oficial calculado por algoritmos. Si aceptamos alguna apuesta en una carrera en la que no se declara un dividendo tricast, anularemos tu apuesta. 2. Las selecciones siempre deben tener nombre. No se permite a los usuarios incluir un "favorito sin nombre". Si aceptamos tu apuesta por error, anularemos dicha apuesta. 3. Las apuestas Forecast se liquidan de acuerdo con los retornos de una Forecast directa del precio de salida calculados por algoritmos. Si por alguna razón no se anuncia un retorno de una apuesta Forecast calculado por algoritmos, las apuestas se anularán. 4. Te devolveremos el importe de tu apuesta si dichas apuestas Forecast y Tricast involucran a un No corredor. 5. Forecast combinada: es una apuesta en la que se eligen tres o más selecciones en una carrera determinada y se pronostica que finalizarán en primera y segunda posición de la carrera. 6. Tricast combinada: es una apuesta en la que se eligen tres o más selecciones en una carrera determinada y se pronostica que finalizarán en primera, segunda y tercera posición de la carrera. 7. Forecast directa (también conocido como Forecast): es una apuesta en la que se indican las dos selecciones que llegarán en primera y segunda posición en el orden correcto para un evento en concreto. 8. Forecast inversa: es una apuesta en la que se pronostican la primera y segunda posición en cualquier orden para un evento en concreto. 9. Tricast: es una apuesta en la que se indican las selecciones que llegarán en primera, segunda y tercera posición en el orden correcto para una carrera en concreto.
Precios	1. Al realizar una apuesta, puedes seleccionar entre dos opciones de precios disponibles: el precio de la selección en el momento de la colocación o el Precio de Salida (que en este documento también se puede denominar "SP"). El Precio de Salida significa que las cuotas que hayas seleccionado al comienzo de la

	carrera son las que recibirás por tu apuesta. Si las apuestas están disponibles durante una carrera, entonces el SP será la última cuota disponible para la selección. El SP no está disponible para las apuestas anticipadas. 2. Por lo general, proporcionamos las cuotas alternativas al Precio de la Mesa (que en este documento también se puede denominar "BP"), SP o Precios de la Industria ("IP") 15 minutos antes de que comience la carrera. Si aceptamos tu apuesta con respecto a un BP, IP o SP, esta se liquidará en función del cálculo del precio tomado en el momento de la colocación, así como el resto de reglas que se incluyen en esta Sección. 3. En caso de que se publique un precio incorrecto, la apuesta se liquidará al precio correcto en el momento en que se realizó la apuesta o al precio de oferta, el que sea mayor. 4. Si mostramos un precio incorrecto y aceptamos tu apuesta con las cuotas incorrectas, anularemos tu apuesta. 5. Solo aceptaremos apuestas en carreras que tengan dos o más corredores.
Favorito sin nombre	1. Al revisar la lista de corredores disponibles en una carrera, podemos ofrecerte la posibilidad de apostar por un "Favorito sin nombre". 2. El galgo que figura en el precio de oferta con las cuotas más bajas es el Favorito sin nombre; si hay dos o más galgos con el precio de oferta con las cuotas más bajas, el galgo con el número de cajón de salida más bajo es el Favorito sin nombre.
Trap Challenge	1. En una apuesta Trap Challenge se puede apostar en el cajón con el mayor número de galgos ganadores en una reunión y/o en un número determinado de carreras. 2. Tu apuesta seguirá siendo válida si hay algún vacío. 3. Se deben completar al menos la mitad de las carreras para que tu apuesta sea válida. 4. Si dos o más números de cajón registran el mismo número de victorias, se aplicará la Regla de empate.

	5. Si en una carrera en concreto se produce un empate por el primer lugar, se considerará que todos los galgos que terminen empatados son ganadores de dicha carrera para los fines de la resolución de la apuesta Trap Challenge.
--	--

Deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para galgos

- Si un galgo se retira y no está preparado en el cajón de salida, no participa o el juez de salida considera oficialmente que no ha participado en la carrera, aplicaremos las Deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para galgos.
- Las Deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para galgos se realizan cuando un galgo se retira de una carrera porque es más fácil ganar para el resto de corredores: cada galgo de la carrera tendrá uno menos a quien vencer, por lo que es más probable que gane. Por tanto, se descuenta una cantidad de dinero de las ganancias para equilibrar el impacto del corredor retirado. La cantidad que se descuenta de las ganancias se determina en función del Board Price de precios anticipados (es el precio/cuotas que se muestran en los paneles de las casas de apuestas en un hipódromo o lugar de carreras antes de que estas comiencen) o el Show Price (precio ofrecido en un hipódromo inmediatamente antes del comienzo) que se aplica al galgo relevante que se retira de la carrera.
- Si el formato decimal de la tabla que aparece a continuación no está cubierto por su equivalente fraccionario, utilizaremos la deducción basada en el formato decimal.
- Las deducciones de los galgos que quedan por correr son las siguientes:

<u>Cuotas decimales</u>	<u>Cuotas fraccionarias</u>	<u>Deducción como porcentaje de ganancias</u>
1.12 o menos	1/9 o menos	90
1.13 a 1.19	1/8 - 2/11	85
1.20 a 1.27	1/5 - 1/4	80
1.28 a 1.33	7/25 - 8/25	75
1.34 a 1.44	1/3 - 11/25	70
1.45 a 1.57	4/9 - 14/25	65

1.58 a 1.66	4/7 - 13/20	60
1.67 a 1.83	4/6 - 4/5	55
1.84 a 1.99	5/6 - 49 - 50	50
2.00 a 2.24	Pares - 31/25	45
2.25 a 2.59	5/4 - 39/25	40
2.60 a 2.79	8/5 - 7/4	35
2.80 a 3.39	9/5 - 23/10	30
3.40 a 4.19	12/5 - 3/1	25
4.20 a 5.40	16/5 - 22/5	20
5.50 a 6.99	9/2 - 23/4	15
7.00 a 10.99	6/1 - 9/1	10
11.00 a 14.99	10/1 - 14/1	5
15.00 +	14/1 y superior	Sin deducción

CARRERAS DE CABALLOS

- Para las apuestas de carreras de caballos que no se detallan en esta sección de Carreras de Caballos, las reglas que establecerán la liquidación de tus apuestas son las Reglas de apuestas de Tattersalls, que se pueden encontrar aquí : www.tattersalls.com/committees.
- A menos que especifiquemos lo contrario, todos los mercados de carreras individuales se determinarán de acuerdo con el resultado oficial en el momento del anuncio del "pesaje". Las descalificaciones, apelaciones o modificaciones posteriores al resultado no se tendrán en cuenta para la liquidación de las apuestas.
- A menos que especifiquemos lo contrario, tu apuesta seguirá siendo válida incluso si se modifica la hora de inicio programada de una carrera en la que has apostado.
- Anularemos las apuestas simples y múltiples si el caballo por el que apostaste se anuncia como No corredor antes de la carrera. Sin embargo, para cualquier apuesta que no sea una apuesta anticipada (consulta a continuación para obtener más información sobre este tipo de apuestas), tu apuesta seguirá siendo válida si el caballo por el que apostaste está preparado para la salida pero no corre (incluso estando en el cajón de salida).

el caballo no sale) o en las salidas con cinta, donde se levanta la cinta y el caballo no sale con el resto del grupo).

- Anularemos cualquier apuesta que no sea una apuesta anticipada, si la carrera se abandona o se declara nula. Si la carrera se aplaza y se corre en un día diferente y las declaraciones finales se mantienen, todas las apuestas serán válidas siempre que no se cambie el lugar; de lo contrario, anularemos tu apuesta.
- Si una carrera ha sido declarada nula y se vuelve a correr, todas las apuestas serán válidas para los caballos que participen en la nueva carrera. Los precios establecidos para una carrera nula serán válidos para la nueva carrera, a menos que haya un No corredor, en cuyo caso todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para galgos.
- Si ocurre algún incidente, incluido, como que un caballo salga en falso y se tenga que volver a correr una carrera, esta no se considerará una carrera donde "los caballos están en la línea de salida a la espera de que el juez dé las órdenes pertinentes" y se reembolsarán las apuestas de las selecciones que no participen en la nueva carrera; las devoluciones de las selecciones restantes estarán sujetas a las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para galgos, tal y como se indica a continuación. El número de corredores que participan en la nueva carrera establece los términos de la apuesta de "Solo colocado", tal y como se indica a continuación. Las reglas "Ante-Post" que se indican a continuación se aplican a las apuestas anticipadas.
- Consideramos que las carreras sin competencia (walkover) y las carreras nulas se llevan a cabo, pero cualquier selección involucrada se tratará como no corredor y anularemos tu apuesta. "Sin competencia" significa que solo participa en la carrera un único caballo.
- Carreras de caballos internacionales: para las carreras de caballos que no se celebren en el Reino Unido, la República de Irlanda o los Estados Unidos de América, se aplicarán las reglas de esta Sección de carreras de caballos. No obstante, las siguientes reglas tendrán prioridad (en caso de conflicto con el resto de las reglas de esta Sección de carreras de caballos): (i) utilizaremos los resultados publicados por la autoridad local de carreras de caballos correspondiente el día de la carrera en cuestión para liquidar tu apuesta. Dicha liquidación también estará sujeta a cualquier cambio en el resultado luego de cualquier decisión de los supervisores el día de la carrera y a cualquier otra regla de la autoridad local de carreras de caballos aplicable; y (ii) si hay

disponible un Precio de salida (SP) de la industria, tu apuesta se liquidará de acuerdo con este precio; sin embargo, esto no se aplicará a las apuestas realizadas a Precios anticipados (EP) y, en tal caso, tu apuesta se liquidará al Precio anticipado correspondiente. Si no precios de salida de la industria disponible, tu apuesta se liquidará según las probabilidades de Pari-Mutuel/Tote correspondientes.

- Carreras de caballos en EE. UU.: para las carreras de caballos que se celebren en los Estados Unidos de América, se aplicarán las reglas de esta Sección de carreras de caballos. No obstante, las siguientes reglas tendrán prioridad (en caso de conflicto con el resto de las reglas de esta Sección de carreras de caballos): (i) utilizaremos los resultados publicados por la autoridad local de carreras de caballos correspondiente el día de la carrera en cuestión para liquidar tu apuesta. Dicha liquidación también estará sujeta a cualquier cambio en el resultado luego de cualquier decisión de los supervisores el día de la carrera y a cualquier otra regla de la autoridad local de carreras de caballos aplicable; y (ii) no anularemos tu apuesta si se produce algún cambio en la superficie de carrera de la carrera en cuestión (iii) Los dividendos de apuestas Forectas y Tricast (según corresponda) se basarán en los retornos de la industria de las casas de apuestas del Reino Unido. Los dividendos Pari-Mutuel/Tote locales de EE. UU. se utilizarán en todos los casos en los que los dividendos no se basen en los rendimientos de la industria de las casas de apuestas del Reino Unido; (iv) liquidaremos tu apuesta en función del nombre del caballo; (v) el precio de salida (SP) de la industria de las casas de apuestas del Reino Unido se utilizará para todas las apuestas realizadas con el SP si no hay disponible un SP de la industria de las casas de apuestas del Reino Unido; utilizaremos los dividendos Pari-Mutuel/Tote locales de EE. UU. para liquidar tu apuesta. Anularemos tu apuesta si los siguientes no están disponibles: el SP de la industria de las casas de apuestas del Reino Unido o los dividendos Pari-Mutuel/Tote locales de EE. UU.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Anticipadas: se trata de precios que se ofrecen antes de la etapa de declaración nocturna (generalmente 48 horas antes del inicio de una carrera plana o	<u>Anticipadas o Anticipadas especiales</u> 1. Las apuestas anticipadas se aceptan sobre la base de "all in", tanto si el caballo como la selección (según corresponda) participan o no. Esto significa que si que si el caballo o la selección no corre o no participa en la carrera o evento mencionado (según corresponda), perderás tu apuesta. Esto se aplica incluso si la

24 horas para una carrera de obstáculos) Anticipadas especiales	selección no se inscribió en la carrera, siempre que exista la posibilidad de que pudiera haber sido inscrito más adelante. 2. Las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls (como se detalla a continuación) solo se aplicará si así lo especificamos. 3. Anularemos una apuesta anticipada si: (i) la carrera en cuestión se abandona o es declarada nula por la asociación, organismo u organización competente y no se celebra donde estaba previsto durante los 14 días a partir de la hora de inicio programada de la carrera original y siempre que todas las condiciones de la carrera repetida sean exactamente las mismas que las de la carrera original (por ejemplo, la carrera repetida se lleva a cabo en el mismo lugar, en la misma pista y no se vuelven a abrir las inscripciones); o (ii) un caballo es eliminado según la Regla 125 de las Reglas de carreras del Jockey Club; (iii) el lugar cambia; (iv) la superficie de carrera se modifica (por ejemplo, de césped a sintética); (v) las inscripciones de la carrera se vuelven a abrir; o (v) las condiciones de la carrera se modifican (como se indica en las Reglas de apuestas de Tattersalls) luego de que se realice la apuesta. 4. Las apuestas anticipadas se liquidan al precio y los términos de apuesta de Colocado (Place) de la sección Ganador-Colocado (Each Way) y Ganador (Win) que sean aplicables cuando aceptamos tu apuesta. Si una apuesta se acepta con unas cuotas incorrectas o con los términos de apuesta de "Solo colocado" (como se indica a continuación), nos reservamos el derecho de liquidar la apuesta como nula y recibirás la devolución del importe correspondiente de la apuesta. 5. Si el caballo por el que apostaste no participa en la carrera, perderás la apuesta.
Favoritos diarios	1. Puede apostar a que varios favoritos ganen o finalicen en una posición. 2. Si apuestas a que un caballo finalizará en una posición, se aplicarán las reglas con respecto a una apuesta de Colocado (Place) en la sección Ganador-Colocado (Each Way) y Ganador (Win) que aparece a continuación, que son aplicables a la carrera en cuestión. 3. En caso de que el SP (como se establece en la sección de precios siguiente) dé lugar a que dos o más caballos tengan las cuotas más bajas, el caballo con el número más bajo de tarjeta de carrera se considerará el favorito.

	- Anularemos tu apuesta si al menos una carrera no se completa según lo declarado por los organizadores de la carrera correspondiente. Lo anterior no se aplicará a apuestas cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes del abandono de la carrera en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. - El "Favorito" debe ganar la carrera en la que haya cuatro o menos caballos corriendo, para la liquidación de la apuesta de "Solo colocado".
Distancia	<u>Reglas generales</u> - Las apuestas de distancia ganadora se liquidarán en función de la distancia entre el primer y el segundo caballo que pasen por meta, según lo determinen los organizadores de la carrera. Dichos caballos deben haber realizado todo el recorrido correspondiente de forma correcta y con el peso adecuado. Si un caballo ha realizado el recorrido incorrecto o lleva el peso incorrecto, se ignorará y la distancia total ganadora se calculará entre los dos primeros corredores que hayan pasado la meta realizando el recorrido correcto y con el peso adecuado. - Se aplicarán los siguientes valores numéricos: nariz = 0.05 del largo de un galgo, media cabeza = 0.1 del largo de un galgo, cabeza = 0.2 del largo de un galgo, cuello = 0.3 del largo de un galgo, $\frac{1}{2}$ l = 0.5 del largo de un galgo, $\frac{3}{4}$ l = 0.75 del largo de un galgo. - La distancia máxima para cualquier carrera es de 12 largos para una carrera plana y de 30 largos para una carrera de obstáculos (National Hunt). Por ejemplo, si en una carrera de obstáculos (National Hunt) el primer caballo le gana al segundo por 32 largos, consideraremos que la distancia ganadora es de 30 largos. <u>Caballo ganador</u> - Las apuestas se realizan por las distancias ganadoras de un galgo específicas de una carrera. - Anularemos tu apuesta en caso de que no haya un ganador o si los organizadores de la carrera no publican los resultados de la carrera.

	3. Perderás tu apuesta si el caballo por el que apostaste no participa en la carrera correspondiente. <u>Carreras ganadoras en una reunión</u> 1. Las apuestas se realizan sobre la suma de las distancias ganadoras de una carrera. 2. Si al menos una carrera se abandona o los organizadores la consideran anulada, anularemos todas las apuestas. Lo anterior no se aplicará a apuestas cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes del abandono de la carrera en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 3. Lo siguiente se añadirá a la distancia total en el caso de una carrera sin competencia (Walkover) o si la carrera es anulada por los organizadores de la reunión: Carreras planas: 5 largos; Carreras de obstáculos: 12 largos. <u>Carreras ganadora</u> 1. Las apuestas se realizan en función de la distancia que recorre un caballo en una carrera. 2. Anularemos tu apuesta en caso de que no haya un ganador o si los organizadores de la carrera no publican los resultados.
Ganador-Colocado (Each Way) y Ganador (Win)	1. Una apuesta Ganador (Win) es una apuesta en la que se realiza un pronóstico sobre un único resultado de una única carrera. Es posible que también esté disponible la opción de apuesta Ganador-Colocado (Each Way). Una apuesta Each Way consta de dos partes, la parte de Win y la parte de Place. Cada parte es una apuesta idéntica; por ejemplo, una apuesta Each Way de 20 euros costará un total de 40 euros. Al realizar este tipo de apuesta, estás apostando a que tu selección ganará o se terminará entre los primeros puestos. 2. Si tu selección gana, recibirás tanto la parte de Ganador como la de Colocado de tu apuesta; sin embargo, si tu selección no gana pero es colocada, es decir, queda en segundo lugar, entonces solo la parte de la Posición de tu apuesta se usa para calcular las ganancias en términos de la posición (por ejemplo, 1/4 para

	las cuatro primeras posiciones). En tales circunstancias, la parte de Ganador de tu apuesta se pierde. 3. Las apuestas Each Way se rigen por los términos de apuestas de Colocado de Precio de Salida. Esto significa que la parte de Colocado de tu apuesta vendrá determinada por el número de caballos que están preparados para el pistoletazo de salida y no por el número de corredores declarados cuando se aceptó tu apuesta. 4. La parte de "Colocado" de las apuestas Each Way tendrá los siguientes términos de Colocado: <u>Carreras sin hándicap (donde no se requiere que los mejores caballos lleven peso adicional)</u> i. 2 a 4 corredores: solo ganadores ii. 5 a 7 corredores: 1/4 cuotas 1, 2 iii. 8 o más corredores: corredores 1/5 cuotas 1, 2, 3 <u>Carreras con hándicap (donde se requiere que los mejores caballos lleven peso adicional)</u> iv. 2 a 4 corredores: solo ganadores v. 5 a 7 corredores: 1/4 cuotas 1, 2 vi. 8 a 11 corredores: 1/4 cuotas 1, 2, 3 vii. 12 a 15 corredores: 1/5 cuotas 1, 2, 3 viii. Más de 16 corredores: 1/4 cuotas 1, 2, 3, 4 5. Todas las apuestas Each Way se liquidan de "ganador a ganador", de "colocado a colocado". 6. Puedes tener la oportunidad de realizar una apuesta en una oferta de "Apuesta sin". En dicho caso, puedes apostar a que un caballo listado termina en una cierta posición de la carrera en una apuesta Each Way, siempre que los caballos listados no estén incluidos en el resultado oficial de la carrera. Las deducciones de la regla 4(c) de Tattersalls para caballos (como se indica a continuación) se aplicarán en el caso de cualquier galgo que no participe (No Corredor) con respecto a una oferta de "Apuesta sin".
--	--

Forecast o Tricast	1. Aceptamos las apuestas Forecast en todas las carreras de tres o más corredores y se liquidarán como una apuesta Forecast directa (straight forecast) (se indican las dos selecciones que llegarán en primera y segunda posición en el orden correcto) de acuerdo con el dividendo de una Forecast directa computarizado. Si hay menos de tres corredores en una carrera, todas las apuestas Forecast para esa carrera se anularán. Se aceptan apuestas Tricast en carreras en las que se declara un dividendo tricast oficial calculado por algoritmos. Si aceptamos alguna apuesta en una carrera en la que no se declara un dividendo tricast calculado por algoritmos, anularemos tu apuesta. 2. Las selecciones siempre deben ser mencionadas. No se permite a los usuarios incluir un "favorito sin nombre". Si aceptamos tu apuesta por error, anularemos dicha apuesta. 3. Las apuestas Forecast se liquidan de acuerdo con los retornos de una Forecast directa del precio de salida calculados por algoritmos. Si por alguna razón no se anuncia un retorno de una apuesta Forecast calculado por algoritmos, las apuestas se anularán. 4. Te devolveremos el importe de tu apuesta si dichas apuestas Forecast y Tricast involucran a un No corredor. 5. Forecast combinada: es una apuesta en la que se eligen tres o más selecciones en una carrera determinada y se pronostica que estas finalizarán en primera y segunda posición de la carrera. 6. Tricast combinada: es una apuesta en la que escogen las selecciones y se pronostica que finalizarán en primera, segunda y tercera posición de la carrera en cuestión. 7. Forecast directa (también conocido como Forecast): es una apuesta en la que se escogen las dos selecciones que llegarán en primera y segunda posición en el orden correcto para un evento en concreto. 8. Forecast inversa: es una apuesta en la que se pronostican la primera y segunda posición en cualquier orden para un evento en concreto.
--------------------	---

	9. Tricast: es una apuesta en la que se indican las selecciones que llegarán en primera, segunda y tercera posición en el orden correcto para una carrera en concreto.
Match (Duelo dos caballos)	1. Las apuestas Match hacen referencia a cuál de los dos caballos terminará en la mejor posición al final de la carrera o al final de una parte preestablecida de la carrera según nuestro criterio (según corresponda). 2. Si uno de los caballos que participan en tu apuesta se cae o no logra completar la carrera, liquidaremos tu apuesta en función del caballo que haya recorrido la distancia más larga en la carrera. 3. Anularemos tu apuesta si ninguno de los caballos que participan en la apuesta comienza la carrera en cuestión. 4. Liquidaremos tu apuesta en función del resultado publicado por los organizadores de la carrera.
Solo colocado	1. En una apuesta "Solo colocado", se indica la posición en la que finalizará el caballo. Tu apuesta será ganadora si tu caballo finaliza en la posición en cuestión. Liquidaremos tu apuesta de forma similar que la parte de Colocado de una apuesta Each Way, como se ha indicado con anterioridad. 2. Anularemos tu apuesta si un caballo se retira antes de situarse en el puesto de salida y has apostado por dicho caballo. Además, si un caballo se retira antes de situarse en el puesto de salida, se aplicarán las deducciones de la regla 4 (c) de Tattersalls para "Solo colocado" (como se indica a continuación) con respecto a los caballos restantes. 3. El número de posiciones pagadas se determinará en función de las declaraciones del día de la carrera. Si el número de corredores es igual o menor que el número de posiciones, anularemos tu apuesta. 4. Para la deducción de los caballos que participan en la carrera, consulta las deducciones de la regla 4 (c) de Tattersalls para "Solo colocado"(como se indica a continuación).
Precios	1. Al realizar una apuesta, puedes seleccionar entre dos opciones de precios disponibles: el precio de la selección en el momento de la colocación o el Precio de Salida (que también puede denominarse en este documento como "SP"). El

	Precio de Salida significa que las probabilidades que haya seleccionado al comienzo de la carrera son las probabilidades que recibirá por tu apuesta. Si las apuestas están disponibles durante una carrera, entonces el SP será la última probabilidad disponible para la selección. El SP no está disponible para las apuestas anticipadas. 2. Los precios anticipados (a los que también se puede hacer referencia en este documento como 'EP') son las cuotas que se ofrecen, por lo general, a partir de la mañana del día de la carrera (aunque a veces pueden ofrecerse desde la tarde anterior). Nos reservamos el derecho de ofrecer los EP en diferentes momentos en las apuestas relacionadas con carreras de alto perfil y carreras de sábado. 3. Sujeto al punto 2 anterior, las posibilidades alternativas a los BP, SP o de la industria las solemos proporcionar 15 minutos antes de que comience la carrera y se llama 'Show Price' (precio ofrecido en un hipódromo inmediatamente antes del comienzo). 4. Si se selecciona apostar en cualquier otra cosa distinta a SP, la liquidación se calculará en función del precio tomado en el momento de realizar la apuesta (sujeto a estas reglas de carreras de caballos en su totalidad). 5. Las apuestas EP y BP se aceptan sobre la base de "Non-Runner=No Bet" (si no hay participante, no hay apuesta); por lo tanto, si un caballo se retira sin estar situado en el puesto de salida, las apuestas de esa selección se devolverán junto con las apuestas por otros caballos de la carrera sujetas a las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls (como se indica a continuación) cuando corresponda. 6. Si un caballo se retira de una carrera y proporcionamos un nuevo mercado (es decir, un nuevo conjunto de precios), todas las apuestas que se hayan realizado por EP, "Show Price" o BP antes de que se ofreciera el nuevo mercado estarán sujetas a las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls (como se indica a continuación). 7. Los caballos ofrecidos como "Price Boosts" (aumentos de precio) también estarán sujetos a las Deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls (como se indica a continuación) si existe un No corredor aplicable en la carrera.
--	---

	8. Si un caballo se retira y se aplican las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls (como se indica a continuación), no se podrán realizar apuesta EP ni "Show Price" luego del momento de la retirada, a menos que se haya vuelto a formar el mercado. 9. En caso de que ofrezcamos un precio incorrecto, la apuesta se liquidará al precio correcto en el momento en que se realizó la apuesta o al precio de oferta, el que sea mayor. 10. Solo puede apostar en carreras con dos o más caballos.
Reservas	1. Podemos proporcionarle Precios anticipados con respecto a un caballo de reserva que pueda sustituir a un corredor en una carrera. 2. Las cuotas de un caballo de reserva que corra en la carrera se utilizarán para compensar cualquier deducción de la Regla 4 (c) de Tattersalls (como se indica a continuación) que se aplique a los No corredores. 3. No habrá deducciones de la Regla 4 (c) de Tattersalls (como se indica a continuación) en los caballos de reserva con Precios anticipados disponibles y que acaben siendo No corredores. Esta disposición no se aplica si una vez que ha transcurrido la etapa de declaración del hipódromo (45 minutos antes del inicio programado de la carrera), un caballo de reserva ocupa el lugar de un caballo retirado y, por lo tanto, se le considera un corredor oficial. Luego de la fecha límite antes mencionada, si el caballo de reserva se retira, se aplicarán las deducciones de la Regla 4 (c) de Tattersalls (como se indica a continuación).
Favorito sin nombre	1. Podremos ofrecer apuestas a un "Favorito sin nombre" y a un "Segundo favorito sin nombre". Se trata de apuestas a una selección que aún no se ha determinado, es decir, el Favorito (fav) o el Segundo Favorito (2fav). 2. El caballo que figura en el SP con las cuotas más bajas es el Favorito sin nombre y el caballo que figura en el SP con las siguientes cuotas más bajas es el Segundo Favorito sin nombre. Si hay dos o más caballos que figuran en el SP con las cuotas más bajas, el caballo con el número más bajo de tarjeta de carrera será el Favorito sin nombre.

	3. Cuando un caballo se retira sin estar situado en el puesto de salida pero sigue siendo favorito de acuerdo con el SP declarado, las apuestas a dicho favorito se consideran como las de un "No corredor". 4. Si hay alguna carrera sin competencia (Walkover), todas las apuestas de dicha carrera se considerarán nulas.
--	--

Deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls

- Si un caballo se retira y no está preparado en el cajón de salida, no participa o el juez de salida considera oficialmente que no ha participado en la carrera, aplicaremos la Regla 4(c) de Tattersalls para galgos.
- Las Deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls se realizan cuando un galgo se retira de una carrera porque es más fácil ganar para el resto de corredores: cada caballo de la carrera tendrá uno menos a quien vencer, por lo que es más probable que gane. Por tanto, se descuenta una cantidad de dinero de las ganancias para equilibrar el impacto del corredor retirado. La cantidad que se descuenta de las ganancias se determina en función del Board Price de precios anticipados (es el precio/cuotas que se muestran en los paneles de las casas de apuestas en un hipódromo o lugar de carreras antes de que estas comiencen) o el Show Price (precio ofrecido en un hipódromo inmediatamente antes del comienzo) que se aplica al caballo relevante que se retira de la carrera.
- Si el formato decimal de la tabla que aparece a continuación no está cubierto por su equivalente fraccionario, utilizaremos la deducción basada en el formato decimal.
- En apuestas basadas en precios anticipados, la deducción se aplicará a las cuotas del caballo retirado en el momento en el que realizaste la apuesta.
- Las deducciones de los caballos que quedan por correr son las siguientes:

<u>Cuotas decimales</u>	<u>Cuotas fraccionarias</u>	<u>Deducción como porcentaje de ganancias</u>
1.12 o menos	1/9 o menos	90

1.13 a 1.19	1/8 - 2/11	85
1.20 a 1.27	1/5 - 1/4	80
1.28 a 1.33	7/25 - 8/25	75
1.34 a 1.44	1/3 - 11/25	70
1.45 a 1.57	4/9 - 14/25	65
1.58 a 1.66	4/7 - 13/20	60
1.67 a 1.83	4/6 - 4/5	55
1.84 a 1.99	5/6 - 49 - 50	50
2.00 a 2.24	Pares - 31/25	45
2.25 a 2.59	5/4 - 39/25	40
2.60 a 2.79	8/5 - 7/4	35
2.80 a 3.39	9/5 - 23/10	30
3.40 a 4.19	12/5 - 3/1	25
4.20 a 5.40	16/5 - 22/5	20
5.50 a 6.99	9/2 - 23/4	15
7.00 a 10.99	6/1 - 9/1	10
11.00 a 14.99	10/1 - 14/1	5
15.00 +	14/1 y superior	Sin deducción

Deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para apuestas de "Solo colocado"

- Estas deducciones se basarán en las probabilidades de "Solo colocado" en el momento en que se retire el caballo.
- En caso de que las opciones decimales no estén cubiertas por su equivalente fraccionario siguiente, aplicaremos las deducciones de la Regla 4(c) de Tattersalls para apuestas de "Solo colocado" en función de la columna decimal siguiente.
- Las deducciones son las siguientes:

<u>Cuotas decimales</u>	<u>Cuotas fraccionarias</u>	<u>Deducción como porcentaje de ganancias – Para la segunda posición</u>	<u>Deducción como porcentaje de ganancias – Para la tercera posición</u>	<u>Deducción como porcentaje de ganancias – Para la cuarta posición</u>
1.12 o menos	1/9 o menos	45	30	20
1.13 a 1.19	1/8 a 2/11	40	30	20
1.20 a 1.27	1/5 a 1/4	40	25	20
1.28 a 1.33	7/25 a 8/25	35	25	20
1.34 a 1.44	1/3 a 11/25	35	25	15
1.45 a 1.57	4/9 a 14/25	30	20	15
1.58 a 1.66	4/7 a 13/20	30	20	15
1.67 a 1.83	4/6 a 4/5	25	20	15
1.84 a 1.99	5/6 a 49 - 50	25	15	10
2.00 a 2.24	Pares a 31/25	20	15	10
2.25 a 2.59	5/4 a 39/25	20	15	10
2.60 a 2.79	8/5 a 7/4	15	10	10
2.80 a 3.39	9/5 a 23/10	15	10	0
3.40 a 4.19	12/5 a 3/1	10	10	0
4.20 a 5.19	16/5 a 4/1	10	0	0
5.20 +	21/5 +	Sin deducción	Sin deducción	Sin deducción

TROTting

- La Regla de empate se aplica en caso de empate.
- Tu apuesta hace referencia a la carrera o reunión de carreras listado (según corresponda) en la que has apostado.

- El punto anterior no se aplicará y anularemos tu apuesta si la carrera o reunión de carreras listado (según corresponda) no se celebra o no finaliza en la fecha prevista, si dicha apuesta se realiza luego de las 00:00 CET del día programado. No obstante, tu apuesta seguirá siendo válida si realizas la apuesta antes de las 00:00 CET del día programado, siempre que la carrera o reunión de carreras (según corresponda) se celebra el mismo año calendario que el día programado.
- Tu apuesta seguirá siendo válida incluso si se produce alguna inexactitud en la información publicada en el Sitio o en cualquier otro material que proporcionemos en relación con la carrera, como un error en la distancia de la carrera, el nombre de la carrera, el número de carrera, los números de salida o cómo comenzará la carrera, siempre que todos los caballos por los que puedas apostar participen en la carrera o reunión de carreras en cuestión (según corresponda).

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
"Head to Head" o "Triple Head"	1. El resultado se determinará en función del resultado declarado oficialmente por la asociación, el organismo o la organización competente, siempre que todos los caballos por los que hayas podido apostar hayan finalizado la carrera en cuestión. 2. Anularemos tu apuesta si no se declara un resultado oficial en relación con ambos caballos. 3. Anularemos tu apuesta si se produce alguna de las siguientes circunstancias: (i) ninguno de los caballos finaliza la carrera en cuestión o (ii) ninguno de los caballos por los que has podido apostar recibe un premio en dinero de los organizadores de la reunión de carreras en cuestión.

RUGBY: RUGBY UNION Y RUGBY LEAGUE

Reglas que se aplican al Rugby Union y al Rugby League

- Tu apuesta seguirá siendo válida si se produce un cambio del lugar de celebración.

- A menos que especifiquemos lo contrario, si apuestas por el desempeño de uno o más jugadores, para que tu apuesta sea válida, todos los jugadores por los que puedes apostar deben comenzar desde el inicio del partido.
- Liquidaremos tus apuestas relacionadas con jugadores en un partido, evento o torneo (según corresponda) en función del resultado luego de cualquier tiempo extra o prórroga (según corresponda), a menos que especifiquemos lo contrario.
- La regla de empate se aplicará si ofrezcamos apuestas en competencias o eventos relacionadas con un período o partido preestablecido (según corresponda) donde el resultado puede ser un empate al final del tiempo regular o luego de cualquier tiempo extra jugado. Indicaremos si la regla de empate se aplica con respecto a la oferta en cuestión.

Reglas adicionales de la Rugby League

- A menos que indiquemos lo contrario, la liquidación de tu apuesta se basa en el resultado de cualquier tiempo regular, así como de cualquier tiempo extra jugado, o (si corresponde) en cualquier tiempo extra de muerte súbita jugado, también conocido como la Regla del punto de oro.
- Si realizas una apuesta en relación con una apuesta de margen o cualquier apuesta de descanso/final del partido, liquidaremos tu apuesta en función del resultado que se produzca al final del tiempo regular (80 minutos de juego) al final del partido (es decir, no cuentan el tiempo extra ni la Regla del punto de oro).
- Con respecto a las Apuestas de margen, se aplican las Reglas de empate a menos que tengas la posibilidad de apostar por un empate.
- Si realizas una apuesta por un jugador que anote un try, por el primer jugador en anotar un try, el último jugador en anotar un try, cuándo se anotará un try o qué equipo anotará un try, tu apuesta será válida si la realizas por un jugador del plantel de 17 jugadores para el partido en cuestión, de cualquiera de los equipos, incluso si dicho jugador no participa en el partido. El tiempo extra contará para la liquidación de tu apuesta. Tu apuesta será reembolsada si el jugador por el que has apostado no se incluye en el plantel de 17 jugadores para el partido en cuestión.

Reglas adicionales de la Rugby Union

- A menos que indiquemos lo contrario, todas las apuestas se liquidan con respecto al partido o al desempeño del equipo en función del resultado al final del tiempo regular (80 minutos de juego) del partido.
- Si realizas una apuesta por un jugador que anote un try, por el primer jugador en anotar un try, el último jugador en anotar un try, cuándo se anotará un try o qué equipo anotará un try, tu apuesta será válida si la realizas por un jugador del plantel de 22 jugadores para el partido en cuestión, de cualquiera de los equipos, incluso si dicho jugador no participa en el partido. El tiempo extra contará para la liquidación de tu apuesta. Tu apuesta será reembolsada si el jugador por el que has apostado no se incluye en el plantel de 22 jugadores para el partido en cuestión.

SNOOKER

- Anularemos tu apuesta si la partida en cuestión no se juega en el torneo correspondiente.
- Con respecto a cualquier otra oferta no detallada a continuación, para que no anulemos tu apuesta, es necesario completar al menos un frame. Lo anterior no se aplicará a ningún resultado que se haya determinado de manera definitiva antes de que se abandone el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera irrevocable.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Resultado exacto (por ejemplo, el primer jugador que mete tres negras seguidas)	La parte correspondiente del partido en la que has apostado se debe completar en su totalidad para que tu apuesta sea válida.
Hándicap	1. Tu apuesta será válida siempre que se completen todos los frames programados en el partido.

	2. El punto 1 anterior no se aplicará a ningún resultado que se haya determinado de manera definitiva antes de que se abandone el partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Partido	1. Para que tu apuesta sea válida, se debe completar al menos un frame. 2. El equipo que avance a la siguiente ronda o que gane el partido o torneo correspondiente (según corresponda) será considerado el ganador con respecto a la liquidación de tu apuesta.
Par/impar (Odd/Even)	La parte correspondiente del partido en la que has apostado se debe completar en su totalidad para que tu apuesta sea válida.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si el resultado en cuestión se ha determinado de manera definitiva antes de que se abandone el partido en cuestión, tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva. 2. Si un jugador es descalificado o se retira del partido durante el frame en cuestión y no se ha establecido ninguna selección ganadora en este mercado en el tiempo jugado antes de la descalificación o la retirada, las apuestas realizadas en este mercado se anularán ya que el frame en cuestión no se jugó en su totalidad. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.

SPEEDWAY

- Tu apuesta se liquidará en función del resultado oficial anunciado por la asociación, el organismo o la organización competentes tras la conclusión de la última serie (heat) programada, independientemente de

cualquier ascenso, descenso, apelación o penalización posterior que se imponga tras la finalización del evento en el que se realiza la apuesta.

- Si realizas una apuesta en una serie (heat), para que tu apuesta sea válida, dicha serie (heat) debe finalizar en su totalidad y todos los corredores o pilotos (según corresponda) por los que puedes apostar deben participar en la serie (heat).
- Para que tu apuesta sea válida, es necesario que todas las series (heats) programadas se completen en su totalidad. Anularemos tu apuesta si no se completan todas las series (heats) en su totalidad, excepto si la apuesta ha sido determinada de manera definitiva antes del abandono de la serie (heat) correspondiente, en cuyo caso liquidaremos tu apuesta en función del resultado que se haya determinado. Las Reglas de empate se aplican excepto si existe la posibilidad de apostar por un empate.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Cara a cara (Head to Head)	1. Para que tu apuesta sea válida, todos los participantes (según corresponda) por los que puedas apostar, deben comenzar al menos una serie (heat). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Partido	Cualquier apuesta por dos equipos o pilotos (según corresponda) se determinará en función del resultado oficial final anunciado por la asociación, organismo u organización competente. El número de series (heats) completadas no influirá en lo previamente mencionado.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Para que tu apuesta sea válida, todos los participantes (según corresponda) por los que puedas apostar, deben comenzar al menos una serie (heat). 2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente. 3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.

SURF

- Todas las apuestas son válidas, a menos que la asociación, el organismo o la organización oficial competente (según corresponda) cancele la competencia en cuestión. Si se produce un aplazamiento o un cambio en el lugar de celebración, el evento se deberá celebrar dentro del período de espera declarado oficialmente para que tu apuesta sea válida.
- Si realizas una apuesta de enfrentamiento (Matchup), todos los surfistas por los que puedas apostar deben comenzar la serie o el evento, según corresponda, para que tu apuesta sea válida.
- Te informaremos si se aplica la Regla de empate con la oferta correspondiente.

NATACIÓN

- El primer resultado oficial proporcionado por la asociación, organismo u organización competente (según corresponda) tras la serie correspondiente o la etapa final de la competencia se utilizará para liquidar tu apuesta, a menos que especifiquemos lo contrario.
- A pesar del punto anterior, liquidaremos o restableceremos (según corresponda) tu apuesta si el organismo, la asociación o la organización competente (según corresponda) altere el resultado oficial original durante las 24 horas posteriores a la serie o la etapa final de la competencia (según corresponda). Dicho cambio en el resultado oficial original debe ser a causa de un incidente que se haya producido durante la carrera o evento en cuestión.
- Para evitar cualquier tipo de duda, tras dicho período de 24 horas, el resultado oficial vigente en ese momento se considerará el resultado final y vinculante.
- En relación con la liquidación de tu apuesta, si un nadador realiza una salida falsa y es descalificado, se considerará que dicho nadador participó en la carrera.
- Apuestas cara a cara (Head to Head): si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en una carrera o evento relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que

todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen desde el inicio del partido o competencia relevante (según corresponda), a menos que uno de dichos nadadores se clasifique para una etapa posterior de la competencia. La Regla de empate se aplica en caso de empate.

TENIS, BÁDMINTON, RACKLETON, SQUASH Y TENIS DE MESA

- Tu apuesta seguirá siendo válida si la apuesta o el partido correspondiente se juega en el torneo correspondiente. No se aplicarán cambios en circunstancias, como las condiciones o el lugar de celebración, a menos que se hayan establecidos otros acuerdos.
- Se considerará que el partido por el que has apostado ha comenzado con el primer servicio que cuente para un punto en el partido. Si un jugador se retira o es descalificado (según corresponda), se anularán todas las apuestas del partido. Lo anterior no se aplicará a apuestas cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de la retirada o descalificación (según corresponda), y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.
- En un partido de dobles, si uno de los jugadores programados es reemplazado, anularemos tu apuesta.
- A excepción de las apuestas a Marcador correcto, Par/Impar, Más de/Menos de y Hándicap, se debe completar un set para que tu apuesta sea válida, excepto si una apuesta cuyo resultado se haya determinado de manera definitiva antes de que se complete el primer set; tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado que se haya determinado de manera definitiva.
- A menos que indiquemos lo contrario, anularemos tu apuesta por cualquier partido de la Copa Davis si el formato de dicho partido no es al mejor de cinco sets.
- Si realizas una apuesta de Hándicap y el partido por el que apostaste se decide con un tie break, dicho tie break solo contará como un juego. Por ejemplo, después de dos sets, el resultado es 6-4 4-6. El jugador A gana el tie break 10-8. Para la liquidación de la apuesta, el total del jugador A será de 11 juegos y el del jugador B, de 10.

- Respecto a las apuestas en la Copa Davis. Si un partido ya no tiene trascendencia y participan jugadores diferentes a los anunciados originalmente, se anulará tu apuesta. Si el partido se juega con las parejas originales, las apuestas seguirán siendo válidas.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Marcador correcto (por ejemplo, Apuestas de set y Apuestas de juego y aquellas ofertas relacionadas con el ganador de un período específico del partido)	Para que tu apuesta sea válida, la parte correspondiente del partido se deberá completar en su totalidad.
Hándicap	1. Si apuestas en un partido que se abandona, liquidaremos tu apuesta en función de cualquier resultado que se haya determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 2. Todas las apuestas con hándicap se liquidarán como ganadoras/perdedoras si el partido programado llega a su conclusión natural. En caso de que se modifique el número de sets a causa de una retirada o un cambio por parte del organismo organizador, todas las apuestas se anularán excepto si el resultado ha sido determinado de manera definitiva antes del abandono y tu apuesta se liquidará en función del resultado que se haya determinado de manera definitiva. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Partido	Si un jugador se retira o es descalificado (según corresponda), todas las apuestas del partido se anularán, excepto si el resultado se ha determinado de manera definitiva antes de la retirada o descalificación (según corresponda), y tu apuesta

	se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.
Par/impar (Odd/Even)	Para que tu apuesta sea válida, la parte correspondiente del partido se deberá completar en su totalidad.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en un partido o torneo relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen desde el inicio del partido o competencia relevante (según corresponda). 2. Si un jugador es descalificado o se retira del partido durante el set o juego específico (según corresponda) y no se ha establecido ninguna selección ganadora en este mercado en el tiempo jugado antes de la descalificación o la retirada, las apuestas realizadas en este mercado se anularán ya que el set o juego específico (según corresponda) no se jugó en su totalidad. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.

VOLEIBOL (diferente al vóley playa)

Reglas del vóley playa

- u apuesta seguirá siendo válida mientras el partido/oferta en cuestión se juegue dentro del marco del torneo, a menos que la asociación, el organismo o la organización competente hayan acordado otros acuerdos.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Marcador correcto	Tu apuesta requerirá que el partido, o la parte correspondiente del partido (según corresponda), al que hayas apostado, se complete en su totalidad.

Hándicap	1. Para que tu apuesta sea válida, todos los sets programados se deben completar en su totalidad. 2. El punto 1 anterior no se aplicará a tu apuesta si el resultado se ha determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Partido	1. Cualquier oferta se basa en el equipo que gane el partido o el torneo (según corresponda). El equipo que avance a la siguiente ronda o que gane el partido o torneo correspondiente (según corresponda) será considerado el ganador con respecto a la liquidación de tu apuesta. 2. Para que tu apuesta sea válida es necesario que se complete al menos un set del partido correspondiente.
Par/impar (Odd/Even)	Tu apuesta requerirá que el partido, o la parte correspondiente del partido (según corresponda), al que hayas apostado, se complete en su totalidad.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si un partido o torneo (según corresponda) no se completa, si el resultado se ha determinado de manera irrevocable antes del abandono del partido o torneo en cuestión (según corresponda), tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera irrevocable. 2. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 3 siguiente. 3. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Relativo a un ganador en particular de un período en particular	Para que tu apuesta sea válida, es necesario que la parte relevante del partido se complete en su totalidad.

VOLEIBOL

- Si se juega un Golden Set, los puntos acumulados en dicho Golden Set no se tendrán en cuenta para liquidar tu apuesta.
- El punto anterior no se aplicará si realizas una apuesta por la progresión del torneo y los totales del torneo y, en dicho caso, los puntos acumulados en dicho Golden Set no contarán para la liquidación de tu apuesta.
- A menos que indiquemos lo contrario, cualquier tiempo extra jugado en un partido o torneo (según corresponda) se tendrá en cuenta para liquidar todas las apuestas.
- Para cualquier apuesta de voleibol que no se incluya en esta sección, para que tu apuesta sea válida, se deberá completar en su totalidad al menos uno de los sets programados en el partido. Si el partido se abandona una vez ya comenzado pero antes de que se complete en su totalidad el primer set, liquidaremos tu apuesta en función de cualquier resultado que se haya determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Marcador correcto	Para que tu apuesta sea válida, la parte correspondiente del partido se deberá completar en su totalidad.
Cara a cara (Head to Head)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más participantes en un partido o competencia relevante (según corresponda), dicha apuesta se mantendrá siempre que todos los participantes (según corresponda) en los que tengas la oportunidad de apostar participen desde el inicio del partido o competencia relevante (según corresponda). 2. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
Hándicap	1. Si apuestas en un partido que se abandona, liquidaremos tu apuesta en función de cualquier resultado que se haya determinado de manera definitiva antes del abandono del partido en cuestión y tu apuesta se

	liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva. 2. Todas las apuestas con hándicap se liquidarán como ganadoras/perdedoras si el partido programado llega a su conclusión natural. Si se modifica el número de sets debido a una retirada o un cambio por parte del organismo competente, todas las apuestas se anularán. Al final del partido, se aplica el hándicap al puntaje total de cada jugador y se liquidarán las apuestas. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Par/impar (Odd/Even)	Para que tu apuesta sea válida, la parte correspondiente del torneo o partido se deberá completar en su totalidad.
Más de/Menos de (Over/Under)	1. Si realizas una apuesta relacionada con el desempeño de uno o más jugadores en un partido o torneo (según corresponda), dicha apuesta seguirá siendo válida siempre que todos los jugadores por los que puedas apostar en el partido o torneo relevante (según corresponda). 2. Si un jugador es descalificado o se retira del partido durante el set en cuestión y no se ha establecido ninguna selección ganadora en este mercado en el tiempo jugado antes de la descalificación o la retirada, las apuestas realizadas en este mercado se anularán. 3. Las Reglas de empate se aplican sujetas al Punto 4 siguiente. 4. Las Reglas de Empate no se aplicarán si tiene la opción de apostar a un empate.
Ganador de un período específico	Para que tu apuesta sea válida, la parte correspondiente del partido se deberá completar en su totalidad.

DEPORTES DE INVIERNO

Esta sección se aplica a: (i) esquí alpino; (ii) biatlón; (iii) bobsleigh; (iv) esquí de fondo; (v) estilo libre; (vi) luge; (vii) combinada nórdica; (viii) patinaje en pista corta; (ix) saltos de esquí; (x) snowboard; y (xi) patinaje de velocidad.

- Si se modifica por completo el formato original del evento (por ejemplo, se cambia la distancia del evento o la altura de la pista de esquí), anularemos tu apuesta.
- Si apuestas en un evento que se abandona, liquidaremos tu apuesta en función de cualquier resultado que se haya determinado de manera definitiva antes del abandono del evento en cuestión y tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado correspondiente que se haya determinado de manera definitiva.
- Si la asociación, el organismo o la organización correspondiente con respecto al deporte en cuestión anuncia un resultado para un evento, utilizaremos dicho resultado para liquidar tu apuesta, incluso si el evento se acorta o se traslada a un lugar o pista diferente.
- Cuando se ofrecen apuestas de eventos individuales (no sobre el vencedor absoluto del torneo), el evento siempre hace referencia al siguiente evento en el calendario del calendario deportivo pertinente. Si el evento no se celebra con las mismas reglas que el evento original programado, todas las apuestas de dicho evento se anularán. Si el evento no se celebra durante las 72 horas posteriores a la hora programada originalmente, todas las apuestas realizadas en dicho evento se anularán.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Ganador de grupo	Si un participante no participa, podremos aplicar la Regla 4 de Tattersalls (caballos/galgos retirados).
Cara a cara (Head to Head)	1. Para que tu apuesta sea válida, todos los participantes por los que puedes apostar deben completar su última carrera, etapa o salto (según corresponda). 2. El punto 1 anterior no se aplicará a los saltos de esquí y al sprint de cross-country, que tienen diferentes etapas eliminatorias.

	3. En el caso del punto 2 anterior, liquidaremos tu apuesta en función de la clasificación oficial de la asociación, organismo u organización competente (según corresponda), independientemente de si uno de los participantes listados ha completado totalmente la última carrera, etapa o salto (según corresponda) en relación con tu apuesta. 4. La Regla de empate se aplica en caso de empate.
--	---

APUESTAS RELACIONADAS CON NOVEDADES (NOVELTY), TV Y POLÍTICA

- En cuanto a las apuestas relacionadas con novedades (novelty), TV y política, aceptamos apuestas sobre política, películas, programas de televisión, entretenimiento musical y novedades deportivas (por ejemplo, transferencias de jugadores y cambios de entrenador).
- Anularemos tu apuesta, si la aceptamos luego de que haya tenido lugar el evento en cuestión o si conoces el resultado antes de que se produzca dicho resultado.
- Si un participante de un programa de televisión toma la decisión de irse de forma voluntaria o es retirado por los productores por cualquier circunstancia, tu apuesta por dicho participante se considerará perdedora.
- Si se anuncian uno o más ganadores, nos reservamos el derecho de aplicar deducciones de acuerdo con la Regla 4 (caballos/galgos retirados) a todas las apuestas realizadas por dichos ganadores.
- Si un evento de novedades (novelty) se cancela por cualquier circunstancia, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado se haya determinado de manera definitiva antes de dicha cancelación, por lo que tu apuesta se liquidará en función del resultado determinado de manera definitiva.
- Para las apuestas en el Festival de la Canción de Eurovisión, los resultados de la mayoría de votos no se publican hasta después de la final. Las apuestas se liquidarán cuando se publiquen los resultados oficiales.
- Las apuestas por transferencias de jugadores solo se aceptarán si el jugador firma un contrato con el nuevo club. Las cesiones no se tienen en cuenta.

- En las apuestas realizadas sobre cambios/traslados de entrenadores. Las apuestas conjuntas de entrenadores se liquidarán de acuerdo a la Regla de empate. Se anularán todas las apuestas aceptadas involuntariamente luego de que ya se haya producido un traslado/movimiento.
- Todas las apuestas sobre novedades (novelty) se liquidan en función del primer resultado conocido publicado por los productores o por la asociación, organismo u organización oficial competente. Cualquier cambio que se produzca respecto al primer resultado publicado no se tendrá en cuenta para la liquidación de apuestas.
- Cualquier conflicto entre las reglas publicadas como parte de la oferta en el Sitio tendrá prioridad sobre estas reglas.
- Nuestra decisión sobre la liquidación de apuestas de novedades (novelty) es definitiva.
- En términos políticos, si el resultado se impugna de forma oficialmente, los resultados de todos los mercados se resolverán en función del ganador oficial que se determine por concesión eventual o por decisión del Congreso y/o la Corte Suprema.

Reglas de eSports

- Ofrecemos apuestas en fantásticos juegos de eSports.
- Estas reglas se aplicarán a cualquier evento de eSports en el que ofrezcamos apuestas.
- Cuando los mismos dos jugadores o equipos juegan varios juegos o mapas en un evento (por ejemplo, al mejor de tres), y uno o más juegos o mapas no se juegan porque el resultado del evento ya se ha determinado, anularemos tu apuesta de cualquier juego o mapa no jugado.
- Las fechas y horas de inicio de los eventos relacionados con los eventos de eSports las proporcionamos únicamente con fines informativos y es posible que no sean precisas ni estén actualizadas, o que puedan contener errores.
- Anularemos tu apuesta si un evento se cancela, se interrumpe o se aplaza y no se completa. Lo anterior no se aplicará si el evento que se ha cancelado, interrumpido o aplazado finaliza durante las 48 horas posteriores a la

hora de inicio indicada en el Sitio (esto se te aplicará si se cancelan o aplazan de nuevo otros juegos o mapas que se suponía que formarían parte del mismo enfrentamiento).

- Liquidación de tu apuesta: a menos que se especifique lo contrario en estas reglas: (i) Liquidaremos tu apuesta en función de la retransmisión oficial del juego por parte del editor de dicho juego u organizador del evento (según corresponda). (ii) Si hay un contador de rondas ganadas, muertes, dragones, torres, etc. con respecto a la retransmisión, por lo general lo utilizaremos para liquidar tu apuesta. (iii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta si no existe retransmisión. (iv) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta, en caso de que el resultado para liquidar tu apuesta sea incierto.
- En el caso de mercados indexados o numerados (como el ganador de una ronda específica en Counter Strike: GO o el equipo que logra un mayor número de muertes en League of Legends o DOTA2), el índice determina el objetivo que se tiene en cuenta.
- Si se modifica el número programado de rondas o mapas, o se ofrecen erróneamente mercados basados en un número de rondas o mapas diferente del número programado, entonces las apuestas en el margen de victoria (incluida una apuesta con hándicap), rondas/mapas totales, puse anularán las apuestas sobre el margen de victorias (incluido el hándicap), el total de rondas o mapas, las puntuaciones correctas, etc. Lo anterior no se aplicará si apuestas al ganador de mapa y ganador del partido.
- Si no se juega un mapa o se concede a un jugador o equipo por victoria fácil ("walkover") o abandono sin que haya comenzado el juego, se anularán todas las apuestas a ese mapa y al partido en su conjunto. Lo anterior no se aplicará si realizas una apuesta relacionada únicamente con mapas por lo que tu apuesta seguirá siendo válida.
- Se considera que un mapa se inicia en cuanto comienza a correr el reloj de juego o cuando un equipo o jugador (según corresponda) realiza una acción de juego relativa a ese mapa, incluidas selecciones, expulsiones y compras de armas. En caso de que sea necesario volver a crear un mapa debido a un error o falla técnica, las apuestas realizadas luego del inicio del mapa se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado; las

apuestas realizadas antes de que el mapa haya comenzado seguirán siendo válidas. Si los mapas están sujetos a una pausa pero se reinician según lo previsto, las apuestas seguirán siendo válidas.

- Rendición: si un equipo o jugador (según corresponda) se rinde, no anularemos tu apuesta y se liquidará como se indica a continuación: (i) Para las apuestas a ganador del mapa/partido, el equipo ganador es el equipo o jugador (según corresponda) que no se ha rendido. (ii) Para cualquier otra apuesta, la liquidaremos en función de lo que haya sucedido hasta el momento de la rendición. (iii) Si has apostado a un resultado que se haya determinado de manera definitiva antes de la rendición, tu apuesta se liquidará en función del resultado que determinado de manera definitiva. (iv) Anularemos cualquier otra apuesta que realices.
- Palabras tales como "siguiente" en el nombre del mercado no garantizan que sea correcto, ya que las retransmisiones pueden retrasarse y no siempre podemos avanzar el índice con precisión cuando se alcanza un objetivo o se completa una ronda. Por lo tanto, todas las apuestas se liquidarán en base a la ronda numerada o el objetivo especificado, independientemente de cualquier otro texto que figure en el nombre del mercado o su calendario con respecto al momento en el que se realizó la apuesta.

<u>Tipo de apuesta</u>	<u>Reglas</u>
Ganador de partido – Dos o tres posibilidades	1. Sujeto al punto 2 siguiente, si no se juega un mapa o se concede a un jugador o equipo por victoria fácil ("walkover") o abandono sin que haya comenzado el juego, se anularán todas las apuestas a ese mapa y al partido en su conjunto. 2. Anularemos tu apuesta en una oferta de dos posibilidades si el resultado termina en empate.
Hándicap	1. Sujeto al punto 2 siguiente, los partidos se deben completar en su totalidad para que tu apuesta sea válida, a menos que esta se haya determinado de manera definitiva; tu apuesta se liquidará en función de dicho resultado determinado de manera definitiva. 2. Si realizas una apuesta en la que no hay opción de empate disponible y el partido termina en empate, anularemos tu apuesta.

Ganador de mapa	Si no se juega un mapa o se concede a un jugador o equipo por victoria fácil ("walkover") o abandono sin que haya comenzado el juego, se anularán todas las apuestas a ese mapa y al partido en su conjunto.
Mayor número de muertes	(i) Si hay un contador de muertes con respecto a la retransmisión, por lo general lo utilizaremos para liquidar tu apuesta. (ii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta si no existe retransmisión. (iii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta, en caso de que el resultado para liquidar tu apuesta sea incierto.
Primera muerte (First Blood)	En el caso de las apuestas de Primera muerte (First Blood), tu apuesta se liquidará en función del anuncio del juego (podría no ser la primera muerte del juego). Si no se anuncia nada en el juego, anularemos tu apuesta.
Muerte siguiente	(i) Si hay un contador de muertes con respecto a la retransmisión, por lo general lo utilizaremos para liquidar tu apuesta. (ii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta si no existe retransmisión. (iii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta, en caso de que el resultado para liquidar tu apuesta sea incierto.
Más de /Menos de muertes totales	1. Sujeto al punto 2 siguiente: (i) Si hay un contador de muertes con respecto a la retransmisión, por lo general lo utilizaremos para liquidar tu apuesta. (ii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta si no existe retransmisión. (iii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta, en caso de que el resultado para liquidar tu apuesta sea incierto. 2. Cuando una apuesta Más de /Menos de (Over/Under) cae exactamente en el número ofrecido, si realizas una apuesta en la que no hay opción de empate disponible y el partido termina en empate, anularemos tu apuesta.
Equipo en destruir la siguiente torre	1. Sujeto al punto 2 siguiente: (i) Si hay un contador de torres destruidas con respecto a la retransmisión, por lo general lo utilizaremos para liquidar tu apuesta. (ii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta si no existe retransmisión. (iii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta, en caso de que el resultado para liquidar tu apuesta sea incierto.

	2. Para todas las apuestas respecto a torres, cualquier torre destruida junto con un súbdito/monstruo seguirá contando para la liquidación.
4 muertes consecutivas (Quadra Kill)	Liquidaremos tu apuesta sobre la base de que las muertes deben estar incluidas en el historial de la partida o se deben anunciar durante la misma.
5 muertes consecutivas (Penta Kill)	Liquidaremos tu apuesta sobre la base de que las muertes deben estar incluidas en el historial de la partida o se deben anunciar durante la misma.
Equipo en matar el próximo Roshan/Dragón/Heraldo de la Grieta	1. Sujeto al punto 2 siguiente: (i) Si hay un contador de muertes con respecto a la retransmisión, por lo general lo utilizaremos para liquidar tu apuesta. (ii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta si no existe retransmisión. (iii) Usaremos la API de estadísticas para el juego cuando esté disponible para liquidar tu apuesta, en caso de que el resultado para liquidar tu apuesta sea incierto. 2. Si realizas una apuesta en la que no hay opción de empate disponible y el partido termina en empate, anularemos tu apuesta.
Más de/menos del tiempo total del juego	Si realizas una apuesta en una oferta de tiempo del juego (Más de/Menos de), la liquidaremos en función del reloj del juego. Si el tiempo del juego es exactamente xx:00, al igual que en la oferta de apuesta, anularemos cualquier apuesta realizada por encima de dicho tiempo.